New Generation ATARI - Magazin

ATARI ATARI ATARI

2.Jahrgang / Ausgabe Nr. 3/2002

PD-Ecke:
Neues aus der Mottenkiste!

Travelers
Saddleman





Games Guide:

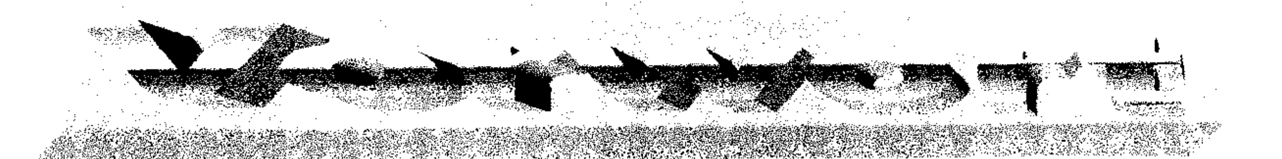
Neue Tipps und Karten!

Aktuell:

PD-Mag 3-2002
Disk Line 65

Spiele-Vorstellungen:

Solar Star
Tekblast
Cavernia
Saper



Hallo liebe Leser!

Wie immer ist es mir eine große Freude Euch zu einer neuen Ausgabe des NGAM zu begrüßen. Sicher werden wieder ein paar Leute ein wenig unzufrieden mit mir sein weil ich die Herausgabe dieses Mags bis zur JHV herausgeschoben habe, aber das hat einen guten Grund, nämlich die tolle Leveldisk mit 250 Sogon-Leveln die jeder von Euch kostenlos als Zugabe in diesem Mag findet! Nicht das ich darauf hätte warten müssen, nein. Durch das Verschieben auf den JHV-Termin konnte ich einiges an Portokosten sparen da viele Leser dort hinkommen und mit diesen Ersparnissen konnte ich dann die Leveldisk finanzieren, wie Ihr seht rechne ich also mit jedem Cent! Da die Finanzlage des Magazins etwas knapp bemessen ist muß ich aber auch schon im Vorfeld wissen mit wie vielen Abonnenten ich 2003 rechnen kann, deshalb findet Ihr auch noch den kleinen Zettel mit der Abo-Frage in dem Umschlag! Ihr braucht jetzt nicht bangen, ich habe eigentlich nicht vor das Mag nicht mehr weiterzuführen, aber viele Leserbriefe mit Anfängen wie „Ich habe eigentlich keine Zeit für den Atari" etc. zwingen mich halt dazu genau festzustellen wer 2003 noch mit dabei sein wird und wer nicht, denn wenn es zu wenig Abonnenten werden sollten kann ich das Magazin nicht mehr finanzieren und dann muß es halt eingestellt werden, auch wenn ich das persönlich sehr schade fände! Fazit: Wenn Ihr alle die Frage mit JA, ICH WILL AUCH 2003 MEIN ABO VERLÄNGERN beantwortet gibt es keine Probleme! Ich wünsche Euch nun viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Euer Sascha Röber

Inhaltsverzeichnis

Seite:

Tipps und Tricks

Hallo Gamefreaks!

Schon wieder sind drei Monate um und ich bin wie immer auf der Suche nach Tipps, Karten und kleinen Tricks bis an die Grenzen meiner Möglichkeiten gegangen um diese Seiten einigermaßen Sinnvoll zu füllen. (Einen schönen Dank an Gerd Glaß, der auch diesmal wieder fleißig mitgeholfen hat dieses Werk zu vollenden!) Doch wie immer könnte es natürlich noch ein bisschen mehr sein, deshalb mal wieder die Bitte an alle schlauen Füchse da draußen: Schickt doch mal Eure neuesten Tricks ans NGAM! Ich bin sicher das da noch so manch einer gute Wege zu besseren High-Scores kennt!

Sascha Röber

SPECIAL FORCES

Als ich das PD-Mag 2-2002 bekam, und mir Diskette 2 Seite 1 ansah, meinte ich, es sei wieder solch ein Ballerspiel das ich schon kenne. Weit gefehlt, was mit dem Vorgänger übereinstimmt ist lediglich die Spielidee. Die Grafik ist hervorragend und viel farbenfreudiger gestaltet. Auch sind die Informationszeilen am unteren Bildschirmrand wesentlich übersichtlicher.
Also munter drauf los geballert und kaum etwas erreicht. Mit dem Joystick war ich einfach zu langsam und zu ungenau. Da bemerkte ich, das man in Port 2 auch mit einer Maus spielen kann. Mit meiner Qtec-Maus ging dann alles viel präziser und die linke Maustaste gibt beim Festhalten sogar Dauerfeuer. Man darf aber das Einschalten der Maus mit SELECT nicht vergessen.
Nun wurde aber meine Munition sehr schnell alle. Nachschub bekommt man, indem man die Kiste, die ab und zu an einem Fallschirm herabschwebt ins Fadenkreuz nimmt und einmal anklickt. Vor etwas abzuballern sollte das Vorrang haben. Was die Kiste mit dem Kreuz auf sich hat konnte ich noch nicht feststellen, ebenso die Bombe am Fallschirm. Ich nehme beides einfach immer. Vielleicht ist das aber auch falsch? Mein Munitionsverbrauch war aber immer noch zu hoch. Darum suchte ich mach empfindlichen Stellen, an den Flug- und Fahrzeugen. Dies ist die Kanzel des Flugzeugs, der Kopf des Kampfwagenfahrers und im Level 2 der Motor hinter dem Schnellbootfahrer. Es gibt auch einige eigenartige Zeichen, die von oben kommen und sich von mir nicht definieren lassen. Die nehme ich auch, ohne darüber etwas zu wissen. Auf jeden Fall sollte man so schnell wie möglich alles abschießen damit man nicht so schnell ein Leben verliert. Ins Level 2 kommt man nur, wenn alle Flugzeuge, Kampfwagen und Soldaten abgeschossen sind.

Auf diese Weise bin ich bis Level 2 gekommen und habe 62000 Punkte erhalten. Das reicht gerade aus, um in den Teil der Hight Score Liste zu kommen der nur beim Abspeichern sichtbar ist. Ich finde es absolut schlecht, das die Programmierer, oder wer auch immer, sich mit wahnsinnig hohen Punktezahlen eintragen. Die vielen Punkte sind für mich von vornherein unerreichbar und nehmen mir den Mut. Unter uns gesagt mit einen Editor kann ich das auch! Es wäre auch schön, wenn mit den Spielen auch einige Erklärungen mit veröffentlicht werden könnten, wenn es die überhaupt dazu gibt. Wenn Jemand noch andere wichtige Sachen rausgefunden hat, sollte er sich die Mühe machen sie zu veröffentlichen. Dann könnte ich zu diesem hervorragenden Ballerspiel eine gute Anleitung schreiben.

Gerd Glaß

Tipps und Tricks

Mit einer kompletten Anleitung kann ich leider nicht dienen, aber die Kiste mit dem Kreuz ist schlicht und einfach Medizin die ein paar Lebenspunkte regeneriert (deshalb immer abschießen!), die Bombe ist wie auch bei „Operation Blood" Munition für den Raketenwerfer mit dem man die Fahrzeuge mit einem Schuß wegblasen kann! Wie das geht? Fadenkreuz auf den Gegner richten und SPACE drücken, Boom! Ein kleiner Tipp zum Schluß: Laßt nur einen Soldaten übrig (der kann alleine nur wenig Schaden anrichten) und sammelt eine gewisse Zeit lang die immer wieder auftauchenden Extras wie Medizin , MG-Munition und Raketen auf, bevor Ihr den Soldaten erledigt und gut gewappnet in den nächsten Level zieht!

Adventures of Dr. Jones:

Dieses Spiel ist sehr schwer wenn man diese kleinen Tipps nicht kennt:



1) Mit der Taste A kann man einen blinkenden Schatz sprengen.
2) Mit der Taste C kann man Fallen und Ausgänge sichtbar machen.
3) Wenn der Bildschirm dunkel ist, ist die Fackel unten rechts...
4) Mit der Taste T kann man für kurze Zeit Licht machen.
5) Mit der Taste E verliert man ein Leben (nicht immer).
6) Mit der Taste S startet man noch mal (nicht immer).
7) Schafft man einen dunklen Level, kommt als nächstes ein heller.
8) Ein blinkender Schädel gibt ein Extraleben.

Adalmar:

Aufgrund eines Programmierfehlers kann man die letzte Burg nicht erobern, daher muss man die letzten Punkte mit Festen und Turnieren zusammensammeln. Denkt aber immer daran eine gute Streitmacht aufrecht zu erhalten, sonst greift Euch der letzte Burgherr noch an und zieht Euch die Hosen runter!

Operation Blood:



Im Titelbild „BC" drücken. Es funktionieren folgende Kombinationen im Spielverlauf:

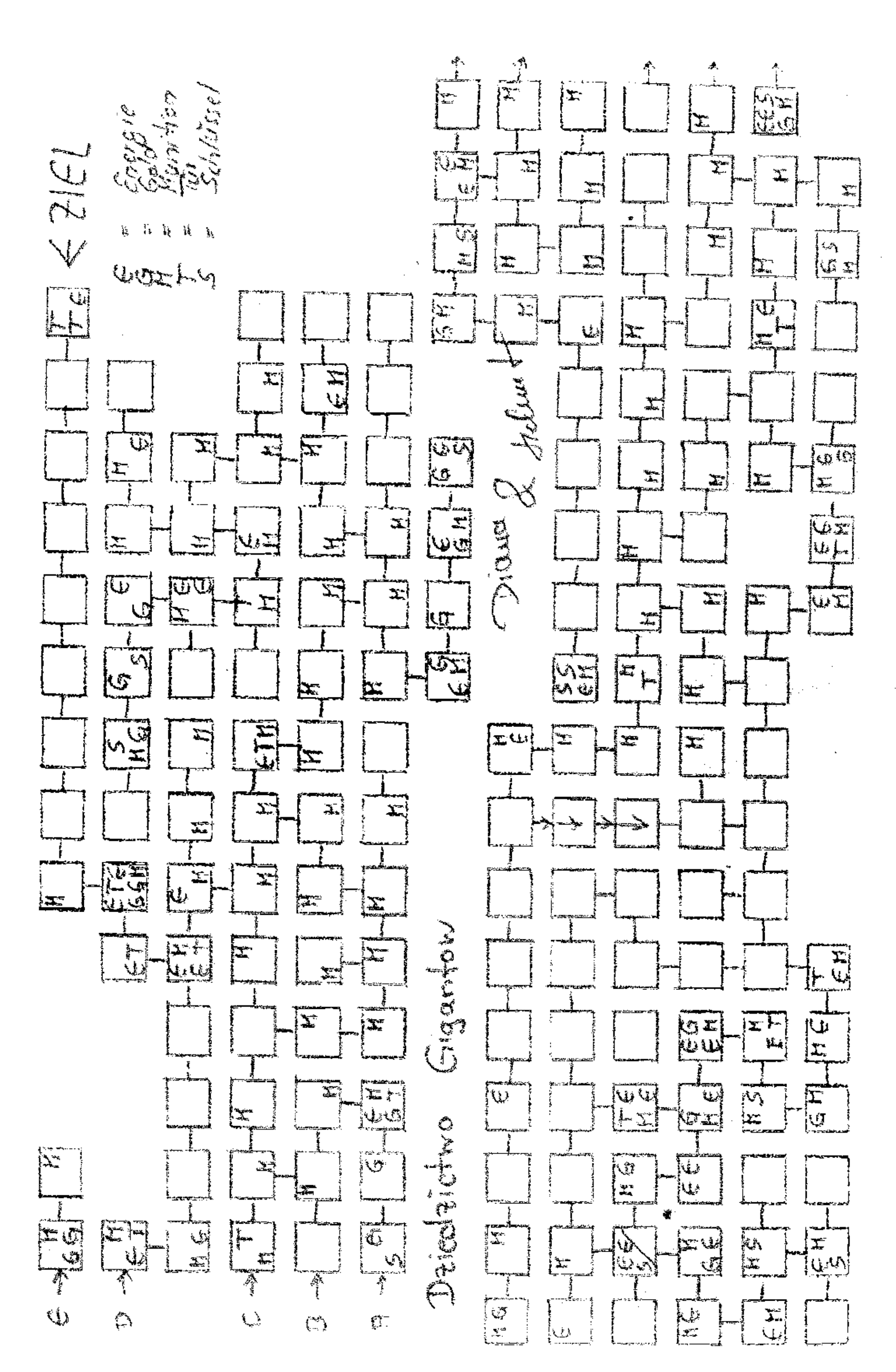
SELECT+OPTION+CONTROL und dann
ESC = zusätzliche Granaten
Pfeil oben = zusätzliche Munition
Komma = Energie

Ich habe noch nicht probiert ob das auch bei Special Forces klappt, das solltet Ihr selbst einmal nachprüfen!

Movie Monster

In diesem Spiel kann man auch sein eigenes Monster basteln. Am stärksten ist eine Mischung aus Krake und Godzilla!

Tipps und Tricks





Hallo Liebe Leser!

Wie immer habe ich auch diesmal wieder versucht ein paar aktuelle News rund um unseren Atari zusammenzustellen und ein paar neue Projekte zu starten, wollen wir mal sehen was dabei herausgekommen ist!

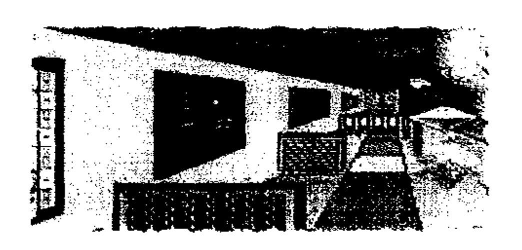
Atari-Herz Aktion

Die Geschichte mit dem Lebkuchen Atari-Herz hat sich wohl erledigt, dabei war das doch nicht meine Idee, ich wurde doch von einigen Atarianern nach so etwas gefragt! Fakt ist, nach dem Artikel in der letzten Ausgabe hat sich KEINER mehr darum gekümmert, also gibt es diese Herzen halt nicht.

AMC-Games auf Steckmodul

Andreas Magenheimer arbeitet derzeit daran erste Spiele der AMC - Palette auf







Steckmodule zu speichern. In Zukunft wird es Spiele wie Jinks also auch auf Cardrige geben, allerdings nur in kleiner Auflage. Wie Andreas mir mitteilte werden die ersten Module vermutlich schon zur JHV fertig sein. Bei Interesse wäre es auch möglich zumindest einen Teil der Power per Post-Software auf Modul umzusetzen, besonderes Augenmerk liegt dabei auf Taipai! Allerdings müssten hierfür schon 10 – 15 Vorbestellungen eingehen, denn das Projekt ist zu teuer um einen neuen Posten für das Lager zu schaffen. Die AMC-Module werden in etwa bei einem Verkaufspreis von 15 .- € liegen, was für dir ganze Arbeit durchaus gerechtfertigt ist, außerdem kostet das Material auch ganz erheblich viel Geld. Wer Andreas bei diesem Projekt unterstützen möchte kann dies tun, indem er doppelte Module die nicht mehr gebraucht werden zwecks Neubeschreibung an Andreas schickt. Ich hoffe Andreas schickt mir bis zur nächsten Ausgabe eine genaue Liste mit den Titeln, die auf Modul erscheinen werden. Wer Interesse an Taipai auf Modul hat wende sich bitte an mich, wie gesagt, bei 10 ehrlich gemeinten Vorbestellungen werde ich den Auftrag an Andreas schicken die Module herzustellen, sonst nicht! Der Preis für die Taipai-Module würde ebenfalls 15€ betragen.

Neue Spiele für VCS 5200, Lynx und Atari XL-XE

Ganz neu für das 5200er System gibt es jetzt Haunted House 3D. Ein gelungener Nachfolger für den VCS Klassiker.
Für den Lynx gibt es Demonsgate, einen nicht ganz vollendeten Prototypen, der aber trotz allem gut spielbar ist.
Auch für unseren XL-XE gibt's neues. Thorsten Butschke hat eine Betaversion seines neuesten Spieles herausgebracht. Hierbei handelt es sich um ein Autorennen, welches das Multijoy unterstützt. Sogar Kemal Ezcan ist auferstanden und programmiert angeblich ein neues Spiel, ebenfalls für das Multijoy. Doch wie ich Kemal kenne , macht er das bestimmt zu Geld. Soweit die mir bekannten News,

The Gambler

Indernetz, neues aus Kalkutta

Hallo Sascha,
da Du ja letztes mal etwas über das Internet vermisst hast, will ich hiermit Abhilfe schaffen und in jedem Magazin darüber berichten. Nun ja, es gibt schier unzählige Seiten über Atari im Netz. Und ich habe mich mal etwas umgesehen.

www.atariage.com

Als erstes habe ich diese Seite in Augenschein genommen. Atariage bietet für jeden Atarianer etwas. Der Schwerpunkt dieser Seite liegt eindeutig beim Atari 2600 VCS.



Nahezu jedes Spiel findet man hier zum downloaden. Und mancher Hobbyprogrammierer stellt hier sein neuestes Werk vor, oftmals kostenlos. Auch Euchre, von Erik Eid, ist hier zu finden (Siehe VCS-Corner!) Es ist schon erstaunlich wie aktiv die VCS-Szene ist.Aber auch das Atari 5200 ist auf Atariage zu finden. Immerhin gibt es auch hier noch Programmierer, die neue Spiele herausbringen. Und das 7800er System findet ebenso seinen Platz auf der Seite. Nur wurde bis Heute nichts von Hobbyprogrammierern auf dem 7800 gemacht. Liegt wohl daran, das sich das 7800 nicht leicht programmieren lässt. Auch der Jaguar und der Atari Lynx erfreuen sich großer Beliebtheit. Und ab und zu gibt es sogar etwas neues für unseren beliebten Atari XL. Alles in allem lohenswert einmal wöchentlich bei atariage.com vorbeizuschauen, denn es gibt fast jede Woche neue Spiele fürs VCS und ab und zu auch was für den XL. Im nächsten Atari Magazin nehme ich dann eine andere Seite unter die Lupe.

The Gambler

Downloaden, Sicherheitskopien, Raubkopien, was ist erlaubt?

Schon oft wurde die Frage aufgeworfen ab wann eine Kopie eigentlich eine Raubkopie ist und wie es vor allem mit alter Software aussieht, die ja eh niemand mehr kommerziell nutzen will. Ich habe mich dahingehend ein wenig informiert und nach allen was ich herausgefunden habe sich die momentane Rechtslage so aus:
Eine Raubkopie ist jede Kopie eines Programmes, von dem ich selbst nicht das Original besitze. Es ist nicht erlaubt Kopien von Freunden zu ziehen (auch wenn diese das Original besitzen!) und diese auf meinem Rechner zu nutzen. Ausnahmen hiervon sind lediglich PD und Shareware-Programme, die jedoch eindeutig als solche gekennzeichnet sein müssen. Das Downloaden alter Software wie z.B. der VCS-Programme ist nach wie vor eine Raubkopie, auch wenn diese Spiele mittels Emulator am PC gespielt werden. Die Copyrights der Software und Spielenamen liegen meistens noch bei den Endwicklerfirmen a la Activision. Das Anbieten solcher Software im Internet kann erhebliche Strafen mit sich führen, sofern man halt von der Firma verklagt wird. 50000 € Geldstrafe oder 2 Jahre Haft sind nach geltendem deutschen Strafrecht drin! Erlaubt ist lediglich das erstellen einer (!) Kopie eines Originals zum Zweck der Datensicherung!

Sascha Röber

Atari im Netz

Atari-Internet-News:

- es handelt sich um Atari-8Bit-Infos, die ich (Charlie Chaplin) in den letzten 3-4 Monaten von div. Homepages und Newsgroups zusammengetragen habe;
- aufgrund der vierteljährlichen Erscheinungsweise des NGAM sind diese Infos bei Drucklegung meist nicht topaktuell - was sich aber leider nicht vermeiden läßt;
- für die Richtigkeit oder den Wahrheitsgehalt dieser Infos übernehme ich keine Gewähr und auch keine Haftung / Verantwortung;

1) negative News - tot, gestorben, eingestellt, eingeschlafen, im Koma, im Nirvana...:

- Elite XL: Vom Programmierer hat man seit nunmehr 12 Monaten nix mehr gehört oder gelesen. Demzufolge ist es allzu wahrscheinlich, daß dieses Projekt inzwischen gestorben ist bzw. niemals vollendet wird. Im letzten Jahr gab es eine Demo mit stark flackerndem Intro-Screen (eine Vektor-Grafik eines sich drehenden Raumschiffes) und mehreren schwarz / weiß Bildern (sollte Gr.8 sein, sah aber aus wie Gr.0). Die Demo war nicht nur sehr simpel, sondern auch sehr buggy und tierisch absturzgefährdet. Eigentlich wollte der Coder weiter an der Konvertierung vom C64 auf den XL arbeiten, insbesondere Weihnachten 2001 wollte er diesem Projekt viel Zeit widmen. Am Ende sollte dann ein Freeware-Game auf Disk und eine kommerzielle Version auf Modul (sog. Bankswitching-Super-Cartridge) erscheinen. Glaube kaum, daß nach so einer langen Pause nochmal etwas daraus wird. Schade eigentlich...

- Mr.Proper: Die Demoversion dieses Games konnte man schon in einigen Mags bewundern, sie bot immerhin acht Levels (nummeriert von 0 bis 7) und am Ende die Adresse des Vertreibers (Sikor-Soft), bei dem man die Vollversion bestellen konnte. Anfangs machte der Programmierer alles von einer Mindestanzahl interessierter Atarianer abhängig, die wohl bei 100 Leuten gelegen haben soll. Diese Zahl wurde jedoch locker erreicht und so bot Sikor sogar an, das Game in einer etwas aufwendigeren Aufmachung (mit farbiger Pappschachtel, etc.) zu einem etwas höheren Preis zu verkaufen. Viele Leute begrüßten dies und waren gerne bereit dafür auch mehr zu zahlen. Aber nun schlug der Programmierer erneut zu - und zwar mit völlig überzogenen Gagenforderungen, die keiner - auch nicht Sikor jemals erfüllen konnte. Scheint so, als ob es sich bei dem Programmierer um einen Geldgeier handelt oder als ob dieser mit Absicht zu hohe Anforderungen stellte. Naja, mit „Rockman“ hat man ja einen mehr als ebenbürtigen Clone, der dazu auch noch in Farbe daherkommt, während Mr. Proper nur in Graustufen gehalten war. Also nicht traurig sein, einfach Rockman (von Mirage - jetzt Freeware!) besorgen...

- Vector: Hierbei handelt es sich um das Game, das von vielen als DOOM XL bezeichnet wird. Allerdings ist das nicht ganz richtig, denn die Engine zu Vector stammt ursprünglich von Duke Nukem. Der Programmierer hat die Engine und den Editor komplett fertiggestellt. Nunmehr gibt es sogar eine sehenswerte Demo namens Numen (benötigt 320k!) die das Spiel und dessen Grafik hervorragend präsentiert. Dummerweise ist der Programmierer aber kein Leveldesigner, mehr noch er weigert sich strikt irgendwelche Levels für Vector zu erstellen. Stattdessen sucht er schon seit über einem Jahr nach einem Co-Autor bzw. einem Leveldesigner. Bis heute hat er keinen gefunden und so hat er die Entwicklung des Spieles erstmal für tot erklärt. Seltsam, da stellt jemand ein so großartiges Programm auf die Beine und dann weigert er sich dafür Levels zu erstellen ?!? Echt seltsam, wenn nicht gar verrückt - aber so sind wohl die Atari Programmierer. Wenn sich nicht doch

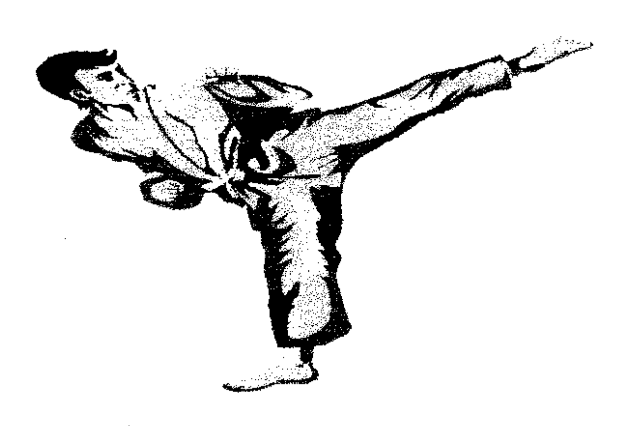
noch jemand erbarmen sollte dem Programmierer zu helfen, dann wird es das Spiel (fuer 64k Ataris) nie geben...

- Kemal Yun/Ezcan: Der Typ hat nicht nur geheiratet und seinen Nachnamen geändert, nein, aus moralischer Sicht ist er für mich echt gestorben. Da hat er sich doch bei seinem Abgang von der Atari Szene erdreistet seine Rechte (Copyrights) gleich mehrfach zu verkaufen, einmal an mich, dann an Herrn Rätz und zu guter letzt auch noch an den ABBUC. Geklagt hat von uns keiner, da wir alle dachten, daß dies nichts bringen würde (außer weiteren Kosten) und wir den miesen Kemal eh nie wieder sehen würden. Nun, nach 5-6 Jahren Atari-Abstinenz ist die Geldgeier Mentalität wohl wieder zu ihm zurückgekehrt, nunmehr tut Kemal so, als hätte er wieder die Rechte an all seinen Games oder als seien diese allesamt PD. So bieter er alle KE-Soft Sachen auf einer CD-ROM zum Preis von 30 Euro (nebst weiteren Zugaben) auf seiner Homepage an. Sollte er auch nur 10 Idioten finden, die diese CD kaufen, so hätte er bereits 300 Euros und damit 500-600DM verdient. Ich kann euch nur vom Kauf dieser CD abraten, unterstützt nicht das miese Verhalten von KE !! Wer Kemals Atari-Homepage sehen will, hier die URL: http://www.kemalsatariarchiv.gmxhome.de

2) positive News - es wird weiter gearbeitet, entwickelt, upgedated, etc. bei:

- JPG-Viewer+Konverter: Der Autor Raphael Espino hat gerade die neueste Version 0.8 seines JPG Viewers und Konverters released. Den Download gibt es auf einer seiner Homepages oder halt demnext im ABBUC Magazin. Dort kann man dann auch nachlesen, was alles verbessert oder erweitert wurde...

- Space Harrier: Nach der spielbaren Demo-Version mit 1 Level ist der Autor weiter fleißig am programmieren dieses Spieles und neuer Levels. Inzwischen gibt es drei Levels zum Game und man kann sich div. Bilder dazu auf seiner Homepage anschauen. Nur einen Download gibt es jetzt leider nicht mehr, denn man hat sich in einer Newsgroup darauf geeinigt, daß es erst wieder für das vollständige (fertige) Game einen Download geben soll, um damit die Wartezeit ein wenig zu verkürzen. Denn der Autor meinte er bräuchte noch weitaus mehr Zeit, wenn er jedesmal eine (spielbare) Download-Version zur Verfügung stellen müßte, wenn er gerade einen neuen Level kreiert hat. Irgendwann im nächsten Jahr (anno 2003) soll das Spiel dann fertig sein. Ich hasse es zwar, wenn man mind. ein Jahr warten muß (viele Games werden dann oft vorher eingestellt) - aber hoffen wir alle mal das beste. Hier die URL zu seiner Homepage (Startseite): http://www.sheddyshack.co.uk - und die Bilder sieht man, wenn man an diese URL noch folgendes anhängt: /wip/wip.shtml . Der Download dürfte auch nicht allzuschwer zu finden sein - aber vielleicht ist Sascha ja mal so nett... (Anmerkung von Sascha Röber: Im nächsten PD-Mag!)



- International Karate Plus: Mit der „Falcon-Demo“ gab es ja schon einen recht guten Eindruck von der „Plus“ Version von Int. Karate. Die Programmierer sind noch immer fleißig am werkeln und ich hoffe, daß auch bald eine spielbare Version erscheinen wird. Bisher gibt es nämlich nur

eine reine Demo, bei der man gar nix tun kann (außer zuschauen/zuhören) und ein Demogame, bei dem man nicht allzuviel tun kann. Naja, für die interessierten Atarianer habe ich mal die Demo an Sascha geschickt. Vielleicht ist er ja so nett sie im PD-Mag unterzubringen. Immerhin hat sie eine schöne Grafik und guten Sound und auch ein paar FX zu bieten. Wem das nicht reicht, der sollte mal öfter bei der URL http://uce.pl/ikplus vorbeischauen und jeweils nach den neuesten Updates Ausschau halten. Wäre echt super, wenn dieses Game auch einmal fertig würde...

Anmerk: Hatte ich diese Demo nicht schon ins PD-Mag gepackt, muss mal nachsehen!

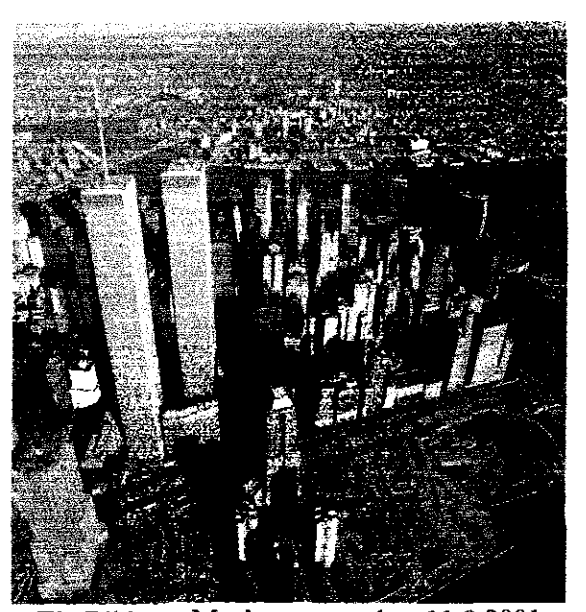
- Shadow of the Beast: Es hat sich doch tatsächlich ein Atarianer gemeldet, der dieses Spiel im Auftrag von Harlequin (Firma von Richard Munns, bekannt u.a. durch Plastron) angefangen hatte zu programmieren. Leider hat er es nicht fertiggestellt - aber laut eigener Aussage will er sich nun wieder daransetzen, um das Spiel dann eines Tages doch noch fertig zu bekommen. Unter den URL's a) http://www.geocities.com/spiderdroid/beast_page.html oder b) http://hometown.aol.com/jetbootjack/myhomepage/index.html gibt es schon div. wunderbare Screenshots zu bewundern, nur leider keinerlei Download. Bilder sind ja ganz schön, doch wir wollen mehr - oder ?!? Zum Trost habe ich mal eine ältere holländische Demo ausgegraben. Sie stammt zwar von einem ganz anderen Programmierer - und es handelt sich wirklich nur um eine farbenfrohe Demo (mehr nicht) - aber sie trägt immerhin den Namen „Return of the Beast“ und einige Figuren von Shadow of the Beast sind darin zu sehen. Nix besonderes, jedoch besser als nichts, sofern Sascha die Demo auf dem PD Mag released. Hoffentlich gibt es zum eigentlichen Spiel bald eine Downloadmöglichkeit oder noch besser: Wäre echt wunderbar, wenn der Programmierer das Spiel fertigstellen würde...

- Multijoy8-Games: Für diese Hardware-Erweiterung (mit der man bis zu 8 Joysticks an einen XL/XE anschließen kann) sind div. Games in der Entwicklung und einige sogar schon fertig. Gehört habe ich von 6-7 versch. Games die in der Mache sind. Immerhin 2 davon (Brems Punkt von Mad Butscher und Blastermind von Numbercruncher) konnte ich sogar schon per Download besorgen. Alle Games sollen auf der ABBUC JHV erscheinen und vorgestellt werden. Danach werden sie auf dem ABBUC Magazin released. Wer mehr über das Multijoy8 wissen will, der sollte sich mit der RAF/Harry Reminder (zwecks Hardware) oder mit Foundation Two/Thorsten Butschke (wegen der Software) in Verbindung setzen. Die beste Möglichkeit besteht natürlich darin, einfach auf der ABBUC JHV vorbeizuschauen und dann Hardware und Software vor Ort zu begutachten...

- Multilink-Games: Das sind jene Spiele, die man mit 2-16 Spielern spielen kann, indem man 2 oder mehr Ataris miteinander verlinkt (also gewissermaßen Netzwerkspiele). Bisher gab es nur Maze of Agdagon und Multi-Dash, doch Bewesoft/Jiri Bernasek hat erneut zugeschlagen. Nun gibt es zwei neue Games für das Multilink-Netzwerk, namens Multi-Race und Multi-Worms. Damit aber nicht genug, hat Jiri doch tatsächlich eine ausführliche (engl.) Anleitung geschrieben, wie man Netzwerkspiele programmiert. Außerdem hat er als schönes Beispiel den Source von Multi-Worms (mit Kommentaren versehen!) zur Verfügung gestellt und um dem Ganzen die Krone aufzusetzen hat er sogar ein fertiges Programm-Modul für Netzwerkspiele entwickelt. Dieses „Modul“ kann man dann in eigene Spiele übernehmen (einbauen), um sie somit

netzwerkfähig zu machen. Allerdings muß gesagt werden, daß die Programmierung von Netzwerkgames sehr schwierig und nur in Assembler zu machen ist, selbst wenn man nunmehr über eine Anleitung und ein fertiges Programm-Modul verfügt. Egal, wer sich für diese Sache interessiert der sollte die RAF/Harry Reminder (zwecks Hardware) kontakten und/oder abwarten, bis die erwähnten Software Sachen auf dem ABBUC Mag (oder Sondermag) released worden sind...

- neue Demos: Auf einer der letzten poln. Parties/Conventions sind u.a. die Demos „Numen" (by Taquart), „Pacem in Terris" (by Quasimodos) und „Too Hard 3" (by Animkomials) erschienen. Die beste Demo dieser drei ist ganz klar Numen, man benötigt dafür 320k Speicher (CS kompatibel, sonst muß man sich mit dem Setup rumschlagen!), bekommt dafür aber super gute Effekte geboten. Schade nur, daß die Demo zwar einen recht guten Einblick in die Engine (bzw. die 3D-Grafik) von Vector bietet, vermutlich aber das geplante Spiel Vector niemals erscheinen wird (siehe negative-News). Bei P.I.T. handelt es sich um eine Art Film oder Animation (erinnert stark an ASCII-Filme!), die sehr aufwendig und speicherfressend gemacht wurde, allerdings grafisch doch sehr simpel aussieht. Man wundert sich beim Anschauen dieser Demo direkt, weshalb man dafür 320k Speicher benötigt, da es in der Vergangenheit doch ASCII-Tools wie z.B. Atartoon (aus Antic) oder das Trickfilmstudio (von Thomas Tausend, aus der CK) gab, die ähnliche Effekte auch mit 64k Rechnern boten. Egal, die Demofreax wissen warum und können in etwa erahnen wieviel Arbeit in dieser scheinbar simplen Demo drinsteckt. Die letzte Demo TH3 ist wieder eine typische „Fake-Demo", also eine Verar...
Demo mit durchweg geklauten Effekten. Teil 1 (Too Hard) bestand noch ausschließlich aus Blödsinn und Albernheiten und lief auf 64k Rechnern. Teil 2 (Too Hard 2) hatte immerhin schon 2 gute (aber geklaute) Parts, sowie 2 alberne End-Parts zu bieten, wofür man dann schon 128k Speicher haben mußte. Der dritte (und letzte?) Teil kommt sozusagen durchweg mit grafisch guten (aber wieder geklauten!) Effekten daher, für die man aber ein Minimum von 192k Speicher braucht. Mal sehen, was die Animkomials als nächstes verzapfen. (Übrigens sind zahlreiche Amis sauer über den Greetings Part von TH3 und die Anspielung in Sachen Bin Laden und World Trade Center. Einige meinten sogar man müsse sich nun wohl an den Polen mit „funny holocaust demos" rächen. Ich kann die Empörung verstehen, bin mir aber sicher, daß entsprechende Reaktionen in Form von Programmen ausbleiben werden.)



Ein Bild von Manhatten vor dem 11.9.2001

So, das waren doch genügend News für diese Ausgabe. Hoffentlich wird man auch in Zukunft noch einige positive News über neue (oder upgedatete, fertiggestellte, etc.) Atari 8Bit Games lesen. Vielleicht haben wir ja sogar Glück und man kann über das eine oder andere hier erwähnte Game bald einen Software-Test lesen. Na dann, bis dann halt. -A.M.-

Kommunikationsecke

Hallo Leute und wieder einmal herzlich willkommen in der Kommunikationsecke des NGAM! In dieser Ausgabe hatte ich relativ wenig Mühe diese Seiten voll zu kriegen, denn Ihr habt mich reichlich mit Briefen versorgt , was für mich fast schon so etwas wie Balsam für die gequälte Seele ist, da ich in der letzten Zeit doch etwas unter „Briefendzug" gelitten hatte! Ich will daher jetzt auch nicht mehr lange rumlabern, sondern gleich mit dem ersten Brief von Andreas Magenheimer loslegen.

Hallo PD-Mag+NGAM Häuptling!!

Da es mit dem Feedback und vor allem der Mitarbeit seitens der Atarianer immer weniger wird, möchte ich mal meinen Senf zu einigen Dingen loswerden:

Sacha Hofer's Kolumne: Die Serie über die Atari Computer (8bit und 16Bit, etc.) gefällt mir sehr gut. Einerseits ist sie sehr informativ, andererseits enthält sie hin und wieder auch ein paar schöne Bilder. Besonders der Informationsgehalt tritt hier sehr positiv hervor, denn neben ganz allgemeinen Infos, wie sie wohl jeder Atarianer kennt, gibt es hier auch ein paar tiefere Einblicke, Interna und z.T. Secrets (Geheimnisse) oder gar ehemalige Top Secret Infos direkt von oder rund um Atari. Wer keinen Internet Zugang hat und die amerikanische Homepage „Atari Historical Society" nicht kennt, der darf sich darüber besoners freuen, da viele Infos wohl von dieser Seite stammen. Aber auch Kenner der Seite haben nun den Vorteil, alles ins Deutsche übersetzt zu bekommen und nicht mehr endlos viel rumklicken oder abwarten zu müssen. Auf Papier lesen sich diese Infos nämlich viel schneller und besser. Weiter so, Sacha !!

Glenn Morton's Leserstory: Die Serie könnte auch Glenn's Horrorstory oder Glenn's Rocky Horror Picture Show heißen, denn zumeist dreht es sich hier um passend bebilderte Horrorgeschichten. Mit Atari haben sie nicht viel zu tun - aber meines Erachtens stellen sie eine schöne Abwechslung dar und sind mit 3-4 Seiten ja auch nicht zu lang. Wer also (wie ich) offen ist für ein paar Texte im NGAM, die sich nicht um Atari drehen, der hat gegen diese Serie bestimmt nichts einzuwenden. Unterhaltsam sind die Geschichten allemal, sofern man sie liest und Horrorgeschichten mag. Hey, einige Sachen erinnerten mich in der Stilrichtung stark an Edgar Alan Poe, Jules Verne und H.G. Wells, bei anderen Sachen war irgendwie wohl die Heavy Metal Musik (Iron Maiden „The seventh son of the seventh son") der Ideengeber. Sei es drum, ich hoffe, daß diese Serie von G.M. fortgesetzt wird - oder was meint ihr dazu ?!?

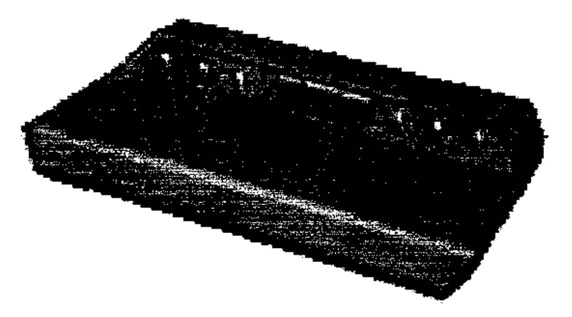
Raimund Altmayer's ST Corner: Dies war anfangs eine gute Idee, wie sich aber mehr und mehr herausstellt, fehlt Raimund inzwischen die Zeit dazu, die Serie weiter fortzusetzen. Ok, die 4-5 Seiten Atari ST Infos waren sehr gut und informativ aufgemacht - auch Bilder oder Internet Links fehlten nicht. Schade nur, daß es mit der Zukunft dieser Serie nicht allzu rosig aussieht. Dabei hat mir Raimund schon vor vielen Monaten einen neuen Text für den ST Corner gezeigt, anscheinend hatte er aber bisher noch nicht die Lust oder Zeit ihn auch wirklich an Sascha zu schicken (vielleicht ja inzwischen geschehen). Dauerhaft wird man sich wohl nach einem wohlgesinnten Atarianer umschauen müssen, der bereit ist, diese Serie zu übernehmen. An dieser Stelle also ein kleiner Aufruf: Gibt es unter euch Lesern jemanden, der bereit wäre, die ST-Serie

Kommunikationsecke

regelmäßig fortzuführen und mit Inhalt zu füllen ?? Wenn ja, dann bitte bei Sascha Röber melden. Sollte sich niemand finden, so kann ich höchsten noch anbieten, die ST-Texte aus meinem ehemaligen XLE-Magazin zu recyclen, was aber wirklich nur eine Notlösung wäre...

Sascha Röber's Anime Corner: Eine weitere Serie, die nichts mit Atari zu tun hat, dennoch gefällt sie mir sehr gut. Mehr noch, nachdem ich nun einiges darüber gelesen habe und im TV auch immer öfter einige Animes laufen (Serien und Filme, wobei Filme nur recht selten laufen, z.B. 4-5 Filme auf Vox oder Akira auf Pro 7), ist mein Interesse daran stark angewachsen. Schade nur, daß die „Comix" (Anime-Hefte) hierzulande recht teuer sind und längst nicht so weit verbreitet, wie etwa die DC Comics (Batman, Superman, etc.) oder die Marvel Comics (Spiderman, The Hulk, etc.). Ich fände es schön Sascha, wenn du uns die wichtigsten oder bekanntesten Serien und Filme vorstellst (was du ja bereits machst) und auch ein paar Tips gibst, wo man Filme oder Hefte preiswert bekommen kann. Vielleicht findest du ja auch die Zeit auf ein paar Oldies, wie z.B. meine Lieblingsserie aus den 80ern „Captain Future", etwas näher einzugehen und hier und da ein paar Internet Homepages vorzustellen. Auf jeden Fall finde ich die Serie gelungen und bin der Meinung sie sollte weiterlaufen. Im Umfang kann sie dabei sogar noch etwas zulegen, sagen wir auf ca. 3-4 Seiten, sofern alle damit einverstanden sind...

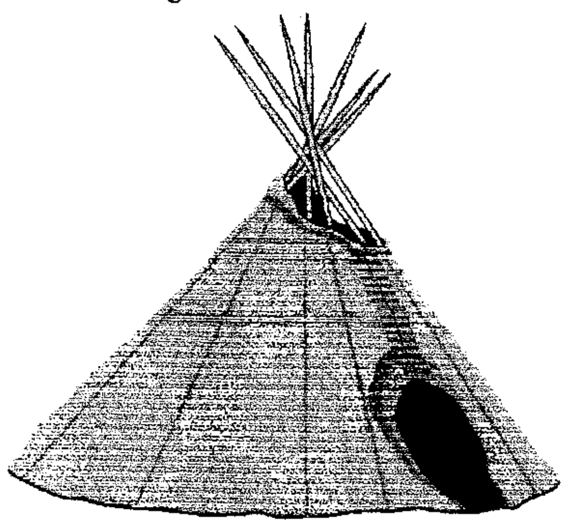
Walter Lauer's VCS Serien: Um es kurz zu machen - die Serie gefällt mir, obwohl ich kein VCS mehr habe. Bisher gab es ja nur den 2600er Corner, da nun auch Tests zum 7800er VCS erscheinen, sollte jeweils gekennzeichnet werden, für welches VCS System der Spieletest gemacht wurde (2600, 5200, 7800), denn manche Spiele gibt es ja für mehrere VCS Systeme.



Ok, das war ja bei der letzten Ausgabe schon recht deutlich ersichtlich, ich hoffe du achtest weiterhin darauf Walter. Ach ja, ein paar 5200 Tests wären natürlich auch nicht schlecht. Zwar haben nur wenige Leute hierzulande ein 5200 VCS (da es ja nur in NTSC-Ländern erschien) - aber informativ wäre sowas trotzdem. Vielleicht kannst du ja auch hin und wieder ein paar VCS News (am Anfang) mit einbringen, denn für die VCS Konsolen erscheinen immer noch deutlich mehr Spiele, als für die 800/XL/XE Computer...
Soweit meine Meinung(en) zu versch. NGAM Serien. Nicht traurig oder böse sein, wenn ich hier nicht alles aufgezählt habe und einige Sachen unter den Tisch gefallen sind. Das heißt ja nicht gleich, daß mir die unerwähnten Dinge nicht gefallen, im Gegenteil. Summa summarum finde ich das NGAM nämlich gut gelungen, mehr läßt sich wohl kaum machen, da entweder dafür die Abonennten (und somit die Finanzen) fehlen oder aber auch die Zeit des Herausgebers und vor allem die Mitarbeit der Atarianer. Mag also sein, daß es noch recht viele Nörgler gibt, die div. Dinge verbessert haben wollen - aber meist endet das damit, daß gerade diese Leute keinen Finger krumm machen und stattdessen ihr Abo einfach beenden.

Kommunikationsecke

So habe ich in den letzten Jahren auch nicht oft gesehen, daß jemand sich selbst die Mühe gemacht hätte, ein farbiges Atari (8Bit) Magazin auf Papier und im DIN A4 Format auf den Markt zu bringen, weil es einfach zu aufwändig, zu teuer, zu zeitraubend und bei der recht passiven Atari Szene nicht lohnend wäre. Selbst sog. Online-Magazine verschwinden schon nach recht kurzer Zeit wegen zu geringer Beteiligung (oder wegen des Providers!) und jene, die es derzeit gibt bieten auch nicht gerade viel (8Bit) Inhalt. Genug gelabert, es bleibt zu wünschen, daß sich jeder Atarianer einmal aufrafft und ein klein wenig mehr mitarbeitet. Sei es Feedback in Form von einem Leserbrief oder gar Mitarbeit an einer Serie. Wenn jeder wenigstens einmal im Jahr 1-2 Seiten Text beisteuern würde, wäre schon viel geholfen. Denn die Atari Szene lebt inzwischen hauptsächlich von Mitarbeit und Feedback. Also Leute, lest nicht nur, was andere produzieren, sondern schreibt oder tippt auch mal selber was !!!
Andreas Magenheimer



Hugh, Häuptling tippender Finger spricht! Ich freue mich sehr darüber auch mal ein paar Reaktionen auf die Artikel der freien Mitarbeiter zu bekommen, denn diese geben sich oft sehr viel Mühe mit Ihren Berichten und werden dann meistens einfach vergessen wenn es mal darum geht ein Lob auszusprechen, dabei tut so etwas doch so gut und ermuntert einen zum Weitermachen! Ich kann mich Deiner Meinung über Sacha Hofer's Kolumne und Atari Classics nur anschließen, die sind auch für mich immer wieder sehr interessant. Glenn Mortons Horrorstorys haben bei vielen Lesern wohl doch besseren anklang gefunden als Glenn dies in seinem letzten Leserbrief vermutet hat, aber auch das ist meiner Meinung nach berechtigt und ich hoffe das wir auch weiterhin gute Geschichten von ihm bekommen! Raimunds ST-Corner ist im Moment wirklich ein kleines Sorgenkind, da ich selbst nicht genug Erfahrung mit den ST's habe um außer mal einen kleinen Softwaretest mehr darüber zu berichten. Hier wäre ein neuer Autor wirklich gern gesehen, wer sich das also zutraut ist herzlich eingeladen sich bei mir zu melden. (Etwa 2 Seiten pro Ausgabe würden auch reichen, obwohl ich etwa 5 Seiten freihalten könnte, da bin ich flexibel!). Was meine Animania betrifft, da könnte ich gewaltig viel berichten weil ich so etwa 100 Filme und zahlreiche Serien dieses Genres in meiner privaten Sammlung habe, aber ich bin eigentlich der Meinung das es nicht verkehrt ist wenn ich mich vorerst auf etwa 2 Seiten pro Ausgabe beschränke, mehr würde ich erst einbauen wenn wirklich die Mehrheit der Leser danach verlangt! Was die VCS-Texte von Walter betrifft, da ist es eigentlich auch meine Aufgabe darauf zu achten das gleich ersichtlich ist für welches VCS der Test nun ist, da ich das Layout dieser Texte übernehme und meistens auch die Grafiken einfüge. Wenn da also etwas nicht gleich klar ist, beschwerden an mich richten!

O.K., vom Ronald Gaschütz kam diese kleine Postkarte:

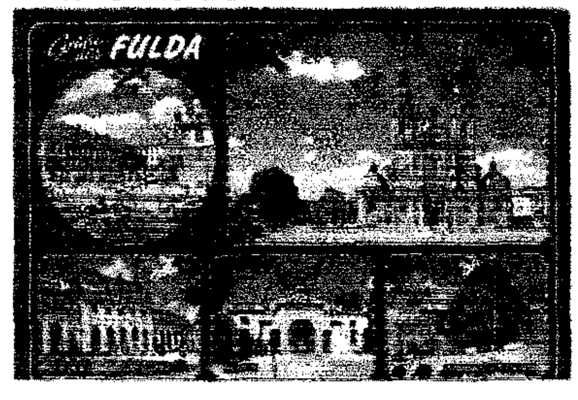
Kommunikationsecke

Herzliche Urlaubsgrüße aus der Barockstadt Fulda, und alles gute den Lesern des NGAM wünscht Euch

Ronald Gaschütz

PS: Ein alter Brauch des AM war es, die Urlaubskarten und Grüße Abzudrucken, vielleicht macht Sascha dies auch im NGAM.

Alte Bräuche soll man Ehren, hier also die Karte von Ronald!



Wenig später kam von Ronald noch eine Bestellung mit ein paar Fragen dazu (ist hier aber nicht wichtig) und diesem Textabsatz, der schon interessanter ist!

Ich finde es sehr erstaunlich, das Du das Interesse der niedersächsischen Landesbibliothek geweckt hast. Ich hoffe, Du hältst uns hier auf dem laufenden. Ich habe für Dich diesbezüglich auch mal ins Internet geschaut, konnte aber nichts konkretes dazu finden, wieso die Landesbibliothek auf das NGAM aufmerksam wurde. Allerdings bist Du unter deinem Namen gut vertreten. Mit der Suchmaschine ALTERVISTA konnte ich 8 Suchergebnisse finden. Bei den genannten Seiten handelt es sich jedoch meist nur um Verzeichnisse von Bezugsquellen für den XL-XE, wo DU auch drin stehst. Deshalb habe ich auf einen Ausdruck dieser Seiten gleich verzichtet und schicke Dir mal nur die Suchergebnisse. Diese kannst Du meinetwegen gerne im NGAM abdrucken, ist vielleicht ganz ulkig.

Soweit für dieses mal, Ronald Gaschütz

Ja, das mit der Bibliothek war schon interessant, aber seid meinem Brief hat sich da keiner mehr gemuckt, anscheinend haben die das Interesse am NGAM verloren, was mir persönlich auch ganz recht ist. Ich finde es trotzdem klasse das Du mal einen Blick ins Netz geworfen hast und bin ehrlich ein wenig erstaunt das Du gleich 8 Treffer landen konntest, ich hätte wenn überhaupt höchstens mit 1 oder 2 gerechnet. Die Suchergebnisse mit in das NGAM zu stellen sieht für mich aber ein wenig zu viel nach Eigenlob aus , deshalb sei bitte nicht sauer das ich sie nicht abdrucke, wen es interessiert, der kann ja ebenfalls mal diese Suchmaschine und in die Seiten reingucken!

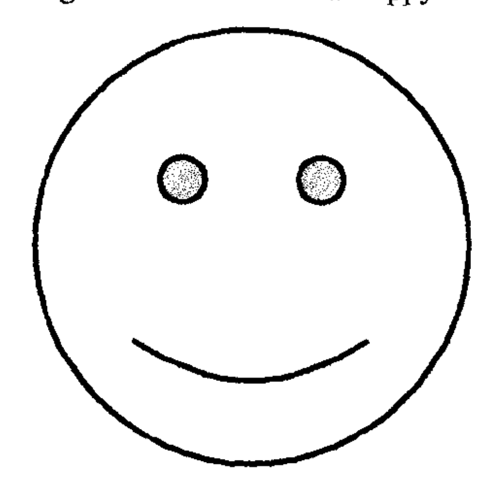
So, von Harald Fischer kam dieser Brief:

Hallo Sascha!

Vielen Dank für die anerkennenden Worte zu meinen Beiträgen. Diesmal gibt´s nur noch ein weiteres Layout von mir. Ich wollte zwar noch ein kleines Rechenspiel auf Diskette bringen, aber im Moment komm ich da nicht dazu. Vielleicht klappt es ja bis zur nächsten Ausgabe – egal ob mit oder ohne Wettbewerb. Bin ja mal gespannt ob sich der Wettbewerb noch einige Ausgaben hinzieht oder ob sich doch einige Leser von „Glenn Mortons“ Aufruf angesprochen fühlen und Beiträge einsenden. Tja – mit dem Mitmachen ist das immer so eine Sache – ohne das die Leute etwas zum Inhalt beitragen kann das NGAM nicht bestehen, aber ohne die Leute die eben „nur“ lesen und keine eigenen Beiträge einsenden möchten ist das

Magazin genauso verloren. Natürlich wäre es begrüßenswert , wenn öfter mal andere Namen bei den Einsendern zu lesen wären. Mal sehen ob sich da was tut.
Tschüß bis zum nächsten mal. Harald
PS: Und ich fahr jetzt erst mal in den Urlaub!

Na da bedanke ich mich doch mal für das Layout und hoffe du hattest einen angenehmen Urlaub! Mit der Mitarbeit ist das wirklich so eine besondere Kiste und ich mache mir da auch nichts vor, es wird nie klappen das alle Abonnenten aktiv am Magazin mitwerkeln, aber wenn wir einen Stab von so 15 bis 20 Leuten aufbauen könnten die relativ pünktlich zu jeder Ausgabe des NGAM oder PD-Mags etwas Beitragen wäre ich echt total happy!



Und da wir gerade guter Stimmung sind geht es auch gleich weiter mit einem Brief von Peter Mosler.

Hallo Sascha!
Ich freue mich immer wenn das Atari-Magazin bei mir eintrifft. Die Informationen sind interessant und ich lese das Magazin sehr gern. Leider habe ich nicht sehr viel Zeit und meinen Atari auch schon seit zwei Jahren nicht mehr benutzt. Ich bin aber immer noch begeistert von dieser kleinen Maschine. Der Atari 800XL war 1985 der Auslöser, mich von der Fernmeldetechnik in die Computertechnik (beruflich) zu begeben. Der kleine Atari hat in meiner vergangenen beruflichen Laufbahn sehr zum Verständnis der Hard- und Software beigetragen. Deshalb werde ich die Lesergemeinschaft weiterhin unterstützen. Ich möchte mich bei allen sehr bedanken, die jahrelang die Herausgabe dieses Magazins ermöglicht haben und wünsche weiterhin viel Erfolg. Mit freundlichen Grüßen, Peter Mosler – ein Atarifan!

Es ist wirklich sehr interessant wie viele der noch verbliebenen Leser ihre berufliche Laufbahn direkt oder indirekt ihrem Atari zu verdanken haben, das ist für mich ein Zeichen das unser kleiner Liebling wirklich ein einmaliges Stück Technik ist das es verdient, sich auch weiterhin damit zu beschäftigen! Ich bin sicher, alle Mitarbeiter freuen sich sehr über Dein Lob, mich persönlich freut es jedenfalls sehr wenn das Magazin gut bei Euch ankommt!

Der nächste Brief stammt von Markus Altmann und hat mächtig Pfeffer!

Lieber Sascha,
Du kannst Deinem Storyschreiber „Glenn Morton" gratulieren. Sein letzter Leserbrief hat es wirklich geschafft, dass ich mich sofort an die Tastatur geschwungen habe. Ich kann nur sagen, gut gebrüllt Löwe! Aber so geht es nun auch nicht! Es ist keine Frage, das „Glenn Morton" nicht gerade unrecht mit dem hat, mit dem was er meint, aber nicht mit dem wie er es ausdrückt!
Ich fühle mich durch den von Ihm erwähnten Personenkreis der „Nichtstuer" durchaus angesprochen. Ich will mich hierfür auch nicht rechtfertigen oder gar entschuldigen – hey, habe es immerhin zu diesem Leserbrief geschafft – doch so ganz als „Nichtstuer" (abgesehen von ein paar Leserbriefen) kann ich mich dennoch nicht

Kommunikationsecke

abstempeln lassen; immerhin leiste ich einen, wenn auch kleinen finanziellen Beitrag zu diesem Magazin. Das sollte nicht in Vergessenheit geraten. Wenn ich also wirklich überhaupt nichts mehr für den ATARI bzw. das Magazin tun wollte würde ich konsequenter Weise das Abo einstellen. Es geht nun mal nicht unbedingt mehr, so eine hohe Priorität hat der ATARI nun mal nicht mehr in meinem Leben, was sich vielleicht auch irgendwann mal ändern wird; aber es gibt momentan nun mal wichtigeres – und ich bin mir sicher , dass es nicht nur mir so geht - , auch wenn es sogar das Nichtstun sein sollte. Das kann dem lieben „Glenn Morton" aber ehrlich gesagt scheißegal sein – um auch mal einen kräftigeren Ausdruck zu verwenden, was ja offensichtlich ganz willkommen ist – ich ziehe es vor mein Leben nach meinen Vorstellungen zu gestalten. Wenn er abozahlende „Nichtstuer" nicht mehr haben will, okay, dann kündige ich das Abo einfach (wenn auch etwas ungern); denn auf solch „deutliche Worte" wie in „Glenn Mortons" Leserbrief, kann ich wirklich auch ganz gut verzichten. Noch dazu, wer führt hier eigentlich das Magazin, Du, Sascha , oder Dein Freund der Kraftausdrücke. Von Dir würde ich es eher verstehen, als von einem sich hinter einem Pseudonym versteckenden Horrorstory-schreiber – oder bist letztendlich sogar Du „Glenn Morton"? Außerdem, wenn dieser Pseudonymschreiber schon solche „deutlichen Worte" schreibt, dann sollte er zumindest auch die Courage haben seinen wirklichen Namen unter einen Leserbrief zu stellen; aber hierfür reicht es wohl nicht. Wie Du siehst , Sascha, kann so ein Leserbrief natürlich Reaktionen erzeugen; aber der Schuß kann auch mächtig nach hinten losgehen!

Was Eure Magazinarbeit anbelangt so kann ich nur wiederholt sagen , super, toll, macht weiter so. Ihr habt auf jeden Fall meine (finanzielle) Unterstützung - auch wenn es teurer werden sollte! Sogar die Storys des lieben Pseudonymschreibers finde ich sehr , sehr gut, wirklich, und das meine ich nicht ironisch. Er versteht es die Spannung in seinen interessanten Kurzgeschichten super aufzubauen und mit einem überraschenden Ende abzuschließen; ich bin begeisterter Leser seiner Horrorgeschichten. Lieber „Glenn Morton", ich hoffe, dass ist für Dein Ego Bestätigung genug. Wenn nicht, dann fasse doch all Deine Kurzgeschichten in einen Band zusammen und schicke sie an einen Verlag; mal sehen was der davon hält und Du kannst über Bares Deine Bestätigung erhalten – traurig genug wenn dem so wäre. Ich finde es immerhin schon eine Bestätigung Deiner Leistung, dass Deine Storys in diesem Magazin veröffentlicht werden, wenn auch für einen kleinen Kreis von Lesern.

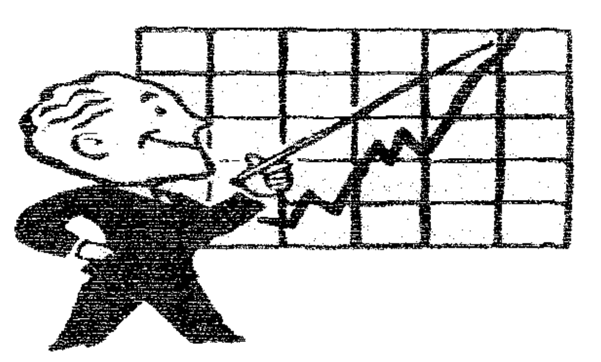
Ich trage gerne immer wieder einen Leserbrief zu dem Magazin bei, keine Frage, und möchte hiermit gerne auch andere Leser , wenn auch in einer weniger kraftausdruckbetonten Form dazu ermutigen, kleine Leserbriefe zu schreiben. Doch, lieber Sascha, möchte ich zu bedenken geben, dass ein Magazin , das über die Hälfte aus Leserbriefen besteht, wenig interessant für die Leser selbst sein dürfte. Wie dem auch sei , lieber Sascha, dein Magazin ist toll und es wird meiner Meinung nach immer besser, was willst Du mehr. Viele Grüße, Markus Altmann

Deutliche Worte erzeugen auch deutliche Antworten, damit war wohl zu rechnen und ich habe mir auch ein wenig Gedanken darüber gemacht ob ich Glenn Mortons Brief teilweise kürzen sollte oder vielleicht überhaupt nicht ins Magazin setzen sollte, doch die Kommunikationsecke ist ja dazu da die persönliche Meinung zu vertreten und deshalb habe ich mich dazu

Kommunikationsecke

entschlossen, den Brief so wie er war abzudrucken, auch wenn der ein- oder andere Leser sich dadurch vielleicht persönlich angegriffen fühlt. Um auf Deine Frage zu antworten, nein, ich bin NICHT Glenn Morton, auch wenn ich den guten Glenn recht gut kenne! Ich bin schon auf die Reaktion auf Deinen Brief gespannt, bestimmt wird er sich dazu äußern. Das der Atari nicht das wichtigste im Leben darstellen kann dürfte wohl allen klar sein, aber wie man an Deinem Brief und an den vielen Reaktionen der anderen Leser sehen konnte hatte Glenns Brief doch einen gewissen Erfolg, denn ich habe selten so viel Material von Seiten der Leser bekommen wie in dieser Ausgabe! Sicher, ich muss Dir recht geben das ein Magazin nur aus Leserbriefen nicht sehr interessant wäre, die jetzige Größe der Kommunikationsecke ist eigentlich genau richtig, aber es müssen ja nicht nur schlichte Leserbriefe sein. Im alten Computer Flohmarkt gab es zeitweise sehr interessante Diskussionen zu diversen Atari-Problemen und Projekten. Es wäre einfach genial wenn man so etwas hier mit einbringen könnte, oder seid Ihr da anderer Meinung? Deine Idee, Glenns Geschichten an einen Verlag zu schicken finde ich eigentlich sehr gut, immerhin haben die Storys meiner Meinung nach mehr Tiefgang als viele dieser lahmen Gruselromane die es zu riesigen Auflagen bei Bastei und Co. bringen. Ich freue mich auf jeden Fall das Dir trotzdem das Magazin gefällt und hoffe das Du und auch die anderen „Gelegenheits- oder auch Nie- Schreiber“ weiterhin als treue Leser mit dabei bleibst. Teurer soll das Ganze auf keinen Fall werden, ich bin ehrlich der Meinung das dass NGAM sich in diesem finanziellen Level selbst tragen muss. Wenn das nicht mehr reicht weil z.B. zu wenig Abonnenten übrig sind ist es an der Zeit das Mag einzustellen!

Trotzdem, um Deine Frage nach dem „was willst Du noch“ zu beantworten, eine Verdoppelung der freien Mitarbeiter und der Abonnenten wäre schon was feines!



Hallo Adventure-Freunde!

Ich habe mich sehr darüber gefreut das ein Atarianer meinen Hilferuf gehört hat! Von Andreas Magenheimer habe ich zu allen meinen Problemadventures sachkundige Auskünfte erhalten. Das Ergebnis war nicht ermutigend. Aber jetzt weiß ich wenigstens woran ich bin. Fast alle Adventure sind unlösbar, weil sie von Hause aus fehlerhaft sind! Versucht es erst garnicht sie zu lösen. Darum braucht mir auch keiner mehr etwas darüber etwas zu schicken. Es ist leider so. Übrig bleibt eigentlich nur DER SCHATZJÄGER und da bleibe ich dran. Er ist auf meinem Original fehlerfrei. Ob oder wann ich damit Erfolg habe muß sich erst noch zeigen, denn ich habe schon alles Erdenkliche probiert. Auch habe ich von Andreas Lösungswege und Hilfen von anderen Adventures, Spiele und Konvertierungsprogramme erhalten. Ich denke damit kann ich Einiges anfangen. Dafür möchte ich mich bei ihm herzlich bedanken.

Gerd Glaß

Naja, da Andreas sich Deiner Fragen ja aus der letzten Ausgabe schon angenommen hat brauche ich ja nicht länger zu suchen,

schade ist nur , das so viele Adventures nicht zu lösen sind. Das Spiel „Der Schatzjäger" kenne ich nicht einmal, ist das PD oder ein kommerzielles Programm? Es wäre glaube ich keine schlechte Idee wenn Du mir mal eine Liste mit all Deinen schon gelösten Adv. erstellst, dann kann ich mal nachsehen ob ich für Dich noch Lösungswege oder Adventures da habe die Du noch nicht kennst!

Hallo Sascha, hallo NGAM-Leser!!

Es war in der letzten Ausgabe ja ein sehr „frustrierter" Leserbrief in der Kommunikationsecke zu lesen. Tja, so ist das Atari-Leben, mancheiner schreibt sich die Finger wund und ist nachher sauer, wenn es darauf keine Reaktionen und kein Feedback gibt. Aber: So war das schon immer !! Auch wenn es schwer fällt damit zu leben, schon seit vielen Jahren ist es gang und gebe in der Atariszene, daß sich immer nur die gleichen Leute zu Wort melden. Da können dann zumeist auch Aufrufe nach mehr Mitarbeit oder gar frustrierte Beschwerden wenig daran ändern. Der Atarianer ist halt nunmal von Natur aus schreibfaul! Also, Glenn Morton, nimm es nicht so tragisch, wenn keiner auf deine „Horrorgeschichten" reagiert (außer mir vielleicht), das ist eben so und wie gesagt völlig normal. Sicher wäre es viel schöner, wenn dem nicht so wäre oder wenn man das ändern könnte, doch wenn man zehn Jahre oder mehr diese Eigenart der Atarianer beobachtet und miterlebt hat, dann hat man sich nicht nur daran gewöhnt sondern in gewisser Weise auch damit abgefunden - so blöde das auch klingen mag. Die Masse konsumiert (bzw liest) halt lieber, als selber etwas beizutragen...

Das Sommerloch ist ja auch seit Jahren ein oft erwähntes Thema. Leider ziehen sich in dieser Jahreszeit viele Atarianer komplett vom Computer zurück und gehen anderen Dingen nach. Auch jene Leute, auf die man sonst zählen kann und die fast immer etwas beitragen, haben im Sommer meist nicht so viel (oder keine) Lust etwas kreatives zu machen oder zu schreiben. Vermutlich hilft da auf Dauer nur eines: Man produziert/verschickt eben während der Sommerzeit keine Magazine. Das würde zwar am Abo (4 Ausgaben pro Jahr) etwas ändern und vermutlich auch einige Leute stören, doch da Atarianer ja eh schreibfaul sind, würde sich vermutlich kaum einer beschweren. Vielleicht muß man sich sogar dauerhaft darauf einstellen nur noch 2-3 Mags im Jahr herzustellen, nämlich im Frühjahr und Herbst oder Frühjahr, Herbst und Winter. Allerdings bezweifle ich doch sehr, das sich das lohnen würde. Demzufolge haben es die User und Abonennten mal wieder selbst in der Hand, denn wenn a) viele Leute ihr Abo kündigen und/oder b) zudem nur wenige Leute sich am Magazin beteiligen, dann ist eben bald (wieder) der Ofen aus...

Man liest ja allzuoft bei den Leserbriefen Sachen wie „...nach langer Zeit melde ich mich mal wieder..." oder „...habe erst nach einigen Wochen die Zeit gefunden dein Mag zu lesen..." und dergleichen mehr. Da dies eine Grundhaltung der Atarianer ist, würde es mich nicht wundern, wenn Sascha bald das Handtuch wirft. Viele Leute glauben eben nach wie vor, für ein bezahltes Abo auch automatisch ein gefülltes Atari Magazin zu erhalten. Dem ist aber nunmal nicht so, denn Texte schreiben sich nicht von selbst und Sascha kann wahrlich nicht alles alleine machen. Auch mir gelingt das nicht, wie man ja am inzwischen eingestellten XLE-Mag sehen kann. Also Leute, überlegt euch mal selber, was ihr als Einzelner am Magazin beitragen könnt. Es wäre ja schon hilfreich, wenn jeder Abonnent wenigstens einmal im Jahr einen kleinen Text oder Artikel schreiben würde. Und *ein Artikel pro Jahr* ist ja wirklich nicht die Welt, dafür sollte man doch noch die Zeit haben/finden. Wenn

nicht, dann wißt ihr ja, was früher oder später passiert. Aber genug von diesem Gelaber, das man alle Jahre wieder lesen muß. Ich persönlich finde, daß die bisherigen Autoren wie Sascha Röber, Thorsten Helbing, Glenn Morton, Walter Lauer, Gerd Glaß und Sacha Hofer (sowie meinereiner selbst) ihre Sache gut machen. Das NGAM ist auch stets recht gut gefült und sehr abwechslungsreich. Wäre natürlich sehr schön, wenn das so bliebe oder wenn sich gar noch weitere Leute beteiligen und Sascha weiter entlasten würden. Denn ohne Mitarbeit und Feedback stirbt auf Dauer jedes Magazin.
Andreas Magenheimer

P.S.: Die Fragen von Gerd Glaß (im letzten Magazin) habe ich ihm direkt beantwortet. Dummerweise sind tatsächlich div. Adventures fehlerhaft und lassen sich demzufolge nicht lösen. Aber vielleicht gibt es ja noch andere User, die Gerd irgendwie weiterhelfen können...

Tja, über das Thema „was macht man wenn keiner mehr was macht" haben wir diesmal schon eine ganze Menge gelesen, darum lasse ich es dabei erst mal bewenden. Auf das so oft vorkommende „Ich habe keine Zeit mehr" oder „ich will nicht mehr mit dem Atari arbeiten" habe ich ja schon in dieser Ausgabe mit dem Abo-Absicht-Bogen reagiert, denn ich muss schlicht und einfach wissen mit wie vielen Abos ich 2003 rechnen kann, erst dann kann ich entscheiden ob die Magazine so noch eine Zukunft haben, und das hat nichts damit zu tun das ich keinen Spaß mehr an der Sache habe oder die Mags einstellen möchte, weit gefehlt. Es ist nun einmal eine schlichte Tatsache das ein Magazin Leser braucht und wenn die nicht mehr da sind braucht es auch das Magazin nicht mehr geben! Die Ausgaben auf 2 oder 3 im Jahr zu kürzen ist meiner Meinung nach aber auch keine Lösung, dann kann ich die News die ja jetzt schon oft etwas „angestaubt" wirken nämlich ganz vergessen und ein aktueller Bezug auf die wenigen Atari-Ereignisse wäre überhaupt nicht mehr drin. Also liebe Leser, wenn Ihr Euch dazu entschließt das die Magazine auch 2003 weitergeführt werden sollen wird das so wie bisher mit 4 Ausgaben im Jahr laufen, auch wenn ich alles alleine tippen müsste!
Der nächste Brief stammt von Walter Lauer.

Hallo Sascha!
Dein letztes Magazin war mal wieder ganz ordentlich, nur schade, dass du mal wieder lange auf manche Texte warten musstest. Zum Bericht über das ZONG Magazin wäre aber etwas klarzustellen. Über einen längeren Zeitraum habe ich für ZONG so manchen Text geschrieben. Aber meist nur über Spiele, die auch bei KE im Angebot waren. Und nicht immer wurden meine Tests korrekt abgedruckt. Wenn ein Spiel all zu mies bewertet wurde, hat der gute Kemal schon mal selbst den Text verändert, indem er Textstellen von mir ausließ oder den Text durch eigene Kommentare schönte. Du siehst also, dass nicht jeder Test so korrekt ist, wie man glaubt; auch wenn ich testete. Gruß, the Gambler

Hm, das ist ja schon ein starkes Stück. Gut, irgendwie kann man vielleicht verstehen das man es nicht so gerne sieht das Programme die man im Angebot hat mies im Test abschneiden, aber ich bin der Meinung das man als Magazinautor eine gewisse Verpflichtung zur Wahrheit hat und das heißt für mich auch das schlechte Spiele schlechte Noten kriegen müssen, auch wenn man selber welche davon zum Verkauf liegen hat, sonst haben Spieletests doch keinen Sinn! Einen Bericht eines Mitarbeiters zum eigenen Vorteil zu verfälschen ist unterste Schublade und ich hätte an Deiner Stelle keinen Finger mehr für dieses Mag gerührt!

Little Hacker

The little Hacker - Volume 05:

(Der kleine Hacker - Teil 05)



Die Verrücktheit diverser PC und sogar einiger Konsolenfreaks, ihre geliebte Maschine ständig auf den neuesten Stand der Technik zu bringen und endlos auf- oder nachzurüsten, gab es bei den kleinen 8-Bit Computern schon sehr viel früher. Allerdings hielt sich das „Upgraden" hier noch in vertretbaren Maßen, Zusatzspeicher war nämlich einmal schweineteuer und wurde oft von nur sehr wenig Software unterstützt. So ist es kein Wunder, daß beim kleinen Atari Grafikkarten, Soundkarten, 80-Zeichenkarten, Festplatten, 1MB - 16 MB Zusatzspeicher oder sonstige Erweiterungen und Upgrades kaum verbreitet sind oder aktiv genutzt werden. Welcher Abbucianer hat denn nicht eine XEP80 irgendwo unbenutzt im Schrank oder in der Ecke liegen ?!? Doch, wer sich im Laufe der Zeit tatsächlich die Mühe gemacht hat, Floppy und/oder Computer aufzurüsten, der möchte diese Zusatzhardware nun auch nutzen...

Wenn man ein „größeres" Laufwerk (360k, 720k 1440k), eine große Ramdisk (1MB-16MB) oder gar eine Festplatte sein eigen nennt, dann will man diese auch vernünftig einsetzen. Da hat man dann wenig Lust, weiter mit DOS 2.0 oder 2.5 und Single oder Medium Density zu arbeiten. Doch hey, wie bringt man eine Single oder Medium Bootdisk vernünftig dort unter, ohne endlos viel Platz zu verschwenden ?? Die Antwort lautet wohl am ehesten in Fileform. Und zwar unter MyDOS bzw. TopDOS Prof. (also Dos 2.x kompatibel aber mit Subdirs und bis zu 16MB Partitionen) oder unter Sparta bzw. Bewe DOS (nicht DOS 2.x kompatibel aber sehr komfortabel). Und so lautet gleich die nächste Frage, wie macht man aus einer Bootdisk ein Diskfile ? Nunja, eine allgemeine Antwort oder gar Universallösung dafür gibt es leider nicht. Es gibt nämlich dutzende, wenn nicht gar hunderte Möglichkeiten, auf dem Atari Bootdisketten anzulegen. Demzufolge muß man dann auch dutzende Varianten anwenden, um diese Bootdisks in Diskfiles zu konvertieren. Zumeist ist das aber verdammt viel Arbeit, sofern es denn überhaupt geht. Bootdisks haben ja kein DOS, Diskfiles benötigen aber ein DOS oder wenigstens ein Gamedos. Das kann schon dazu führen, daß man Teile des Bootprogramms oder gar alles „neu" programmieren (relozieren) muß, um Speicherkonflikte zu vermeiden.

Mammutprogramme, a la Alternate Reality 1+2, Gunslinger, Ultima, etc., die gleich mehrere Bootdisks belegen, sind vom Aufwand her dann kaum zu packen. Schon damals in den Hacker- und Crackerzeiten hatte keiner die Lust oder Zeit dazu, diese Programme in Files zu wandeln, geschweige denn heute. Um nicht versehentlich ein File für eine Bootdisk zu halten, sollte man ggf. mal versch. DOS Arten testen, könnte ja sein, daß die Bootdisk in Wirklichkeit nur ein

Little Hacker

Sparta/Bewe DOS File oder auch ein DOS 3, DOS 4 File oder eines der bei den Briten so beliebten Multimenu Files (im Format Howfen DOS, Multiboot, etc.) ist. Hierfür gibt es ja teilweise schon recht brauchbare Konverter Programme. Daneben kann es sich auch um versteckte DOS Files handeln, die man eventuell mit einem Disk/Sektoreditor oder unter DOS 2 auch mittels des Turbo DOS Diskfix Programmes finden kann.

Soweit so gut, bleibt immer noch ein riesiger Berg an Bootdisketten und Cassetten übrig. Bei den meisten läßt sich nichts weiter machen als hacken/cracken um doch noch Files zu erhalten. Bei einigen wenigen kann man aber auch sogenannte Bootconverter einsetzen. Ein Programm, daß ich mir mal aus der PD-Masse herausgefischt habe trägt den Namen „Super-Copy", es kann von Disk auf Cass. und umgekehrt kopieren, sowie teilweise Bootdisks und Bootcass. in Files wandeln. Das Programm war u.a. mal auf dem PD Mag drauf, wer will kann es ja von mir anfordern. Mit diesem Programm habe ich u.a. My Jong, Lord of the Orb, Big Foot, Home Pong, Butterflies und einige andere nicht-nachladende Bootdisks in Files wandeln können. Daneben kann das Programm auch (fast) alle nicht-nachladenden Cass. problemlos in Files umwandeln. Einfach mal ausprobieren ! Wie immer, alle Angaben ohne Lightgun bzw. Gew(a)ehr... Andreas Magenheimer.



Game Clones Vol. 06

Früher einmal, da gab es eine Zeit, in der Atari der absolute Marktführer bei Konsolen und Homecomputer war.



Doch bekanntlich änderte sich das nach der großen Krise 1984, die Atari um zig Millionen ärmer machte und viele andere Unternehmen gänzlich in die Pleite trieb. Auf einmal schien es den kleinen 8-Bitter nicht mehr zu geben, Nachfragen in Kaufhäusern und Geschäften wurden mit einem Schulterzucken, einem mitleidigem Blick oder wunderbarer Unfreundlichkeit beantwortet. Alle neuen Computergames schien es von da an nur noch für einen einzigen 8-Bit Computer zu geben. „Oh, wie ich diesen C-64 hasse" (um es mal mit den leicht veränderten Worten von Gargamel auszudrücken) war seitdem wohl eine der meist verwendeten Vokabularien von 8-Bit Atarianern. Natürlich gab es noch bessere Schimpfworte und Ausdrücke, doch die lassen wir hier lieber beiseite.

Game Clones

Tatsache ist, dass viele neue Spiele nur noch für den Brotkasten erschienen und bei Atari entweder wochen- und monatelange Wartezeiten zu verzeichnen waren oder das Spiel überhaupt nicht umgesetzt wurde. Dabei wäre wohl alles (ja, alles!) was je für diesen besch... (bescheidenen) Konkurrenz-computer erschienen ist, auch auf dem kleinen Atari machbar gewesen. Man hätte halt nur die entsprechenden Firmen und Programmierer dazu benötigt.

Dem war aber leider nicht so und man konnte froh sein, wenn ein sehr bekanntes Spiel überhaupt umgesetzt wurde. So wundert es nicht, dass von ca. 500 Spielen, die in den Happy Computer Spiele Sonderheften eins bis vier getestet wurden, nur ca. 50-60 Games damals auch für den XL-XE erhältlich waren. Klar das bei „Happy Commodore" einige Umsetzungen für Atari einfach totgeschwiegen wurden, jedoch habe ich mir mal neuerdings die Mühe gemacht und diese Hefte durchgeschaut. Dabei konnte ich dann feststellen, das viele Games später doch noch als kommerzielle Tape-Clones, als PD-Games oder als Polen-Games auf den Markt oder in der Szene erschienen sind. So herrscht in den vier Happy Sonderheften nun beinahe Gleichstand zwischen Atari und Commodore, nur einige wenige Reißer (Elite, The last Ninja, Turrican, Bards Tale, Maniac Mansion etc.) waren und sind selbst

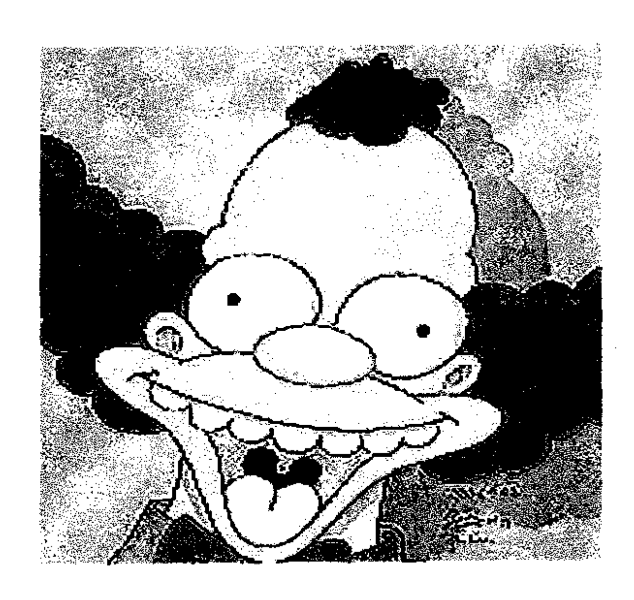


als Clone partout nicht zu bekommen. Das lag wohl daran, dass sich meist kleine Firmen oder Programmierer-Crews um die Clones kümmerten und derartige Knaller mit wenigen Leuten und wenig Geld einfach nicht realisierbar waren. Nun ja, für heute habe ich mir folgende Sachen für euch ausgesucht: Oxigene (ein Uridium-Clone), The Empire strikes back



(ein Clone von Jeff Miners Attack of the mutant Camels) und last but not least Zetabomb (ein Shooter-Clone). Ich wünsche Euch viel Spaß damit!!!

Andreas Magenheimer



CD-Test

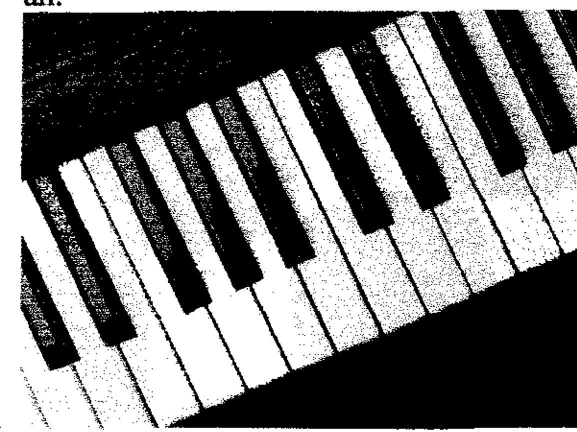
Hallo Leute!

Schon wieder ist es soweit, zwei weitere Audio-CD´s von Andreas Magenheimer liegen zum Probehören vor mir. Inzwischen sind wir schon bei den Demo-Sound CD´s 5+6 angekommen, aber Andreas hat ja für die JHV schon neue CD´s angekündigt so dass Nachschub gesichert schein (außerdem hat die Reihe ja 10 CD´s, also reicht es sowieso noch für 2 Ausgaben!). OK, lange Vorrede, kurzer Sinn, hier der Inhalt von XLE-Demo-Sounds vol.5!

1) Dual Yellow Energy
2) Chris Birthday
3) Medieval
4) Lord of Darkness 1
5) Madness of 32´s
6) Hi Guys
7) Axel F.
8) Steffens Birthday
9) The Circle Twist
10) Lord of Darkness 2
11) Präludium
12) Lets Fetz
13) Expo 1991 Demo
14) Micha´s Birthday
15) Lord of Darkness 3
16) Stand by me
17) Crazy Dino Demo
18) Angie Sound
19) Miracle Demo
20) Tobi´s Birthday
21) Alf Pic-Show
22) Lord of Darkness 4
23) Garfield Demo
24) Keine Panic

Gesamtlaufzeit 62.26 Minuten

Wie man auf den ersten Blick erkennen kann geht es auf dieser CD sehr viel um Crew (die das geniale TOP-Mag herausgebracht haben!) eingeführt hatten. Die Jungs haben sich gegenseitig zum Geburtstag nette kleine Demos geschenkt, eine wirklich tolle Idee, die leider viel zu schnell wieder in Vergessenheit geraten ist. Naja, was soll´s, beginnen wir mit dem Test. Nach ersten durchhören war ich eine ganze Weile lang ein wenig gelangweilt, nicht wirklich mies die Stücke aber auch nicht ein besonders schönes Teil, bis ich zum uralten Turbo-Basic-Sound Let´s Fetz von Spüli-Soft kam. Zwar alt und ohne Digibeats und all den Schnickschnack den heutige Soundeditoren drauf haben, aber weit besser als die 11 Titel davor, was will uns das wohl sagen? Auf jeden Fall wird es ab hier doch schon interessanter, denn die Expo 1991 Demo, Stand by me (wieder ein Turbo Basic Song von Spüli!), Tobis Birthday Demo, Alf's Pic Show (bei der man den Intro-Song der „das Omen-Demo“ verwendet hat und die Garfield Demo (mit einer genialen Version von Crockets Theme!) konnten mir sehr wohl gefallen. Wenig berauschend fand ich Medieval und Steffens Birthday, der ganze Rest ist Durchschnitt, mal ein bisschen besser, aber hin und wieder auch gerade noch hörbar. Trotzdem eine nette CD mit ein paar echten Sahnestücken, besonders Crockets Theme hört sich klasse an!



CD-Test

XLE DEMO Sounds Vol.6

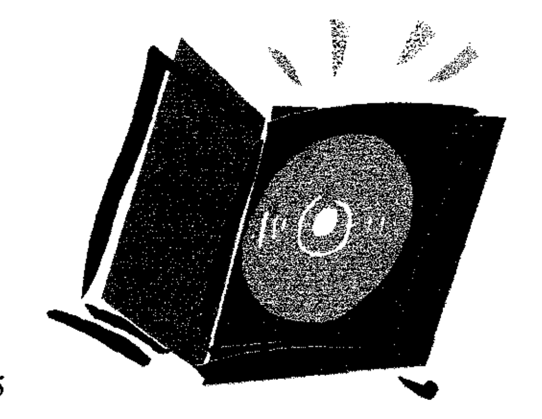
So, und weiter geht´s mit dem wilden CD-Test. Wie immer hat auch die Vol. 6 der Demo-Sound Reihe 24 Titel anzubieten.

1) Oxygene II
2) BSS Demo
3) Mad World
4) Voyage to Pokey
5) Pulstar
6) Voyage to Pokey II
7) Music non Stop
8) Voyage to Pokey III
9) Equinoxe
10) BSS Demo 1 Part 1
11) Blue Monday
12) BSS Demo 1 Part 2
13) Digi Ley, Digi Loo
14) BSS Demo 1 Part 3
15) Open your heart
16) BSS Demo 1 Part 4
17) JMJ
18) BSS Demo 2 Part 1
19) Suburbia
20) BSS Demo 2 Part 2
21) Popcorn
22) BSS Demo 2 Part 3
23) A Question of Time
24) BSS Demo 2 Part 4

Hm, Pulstar, Equinoxe, Oxigene??? Diese Namen kennt man doch von irgendwo her, oder? Stellt sich nur die Frage ob die Umsetzungen was geworden sind oder nicht! Was die Umsetzungen angeht, die stammen fast alle von KE-Soft und sind leider eher schlecht als recht. Fans heftiger Digi-Beats werden an dieser CD jedoch ihre wahre Freude haben, denn alle Stücke der BSS-Crew (sind immerhin 12 Stück!) beaten so richtig ab!



Ich für meinen Teil finde jedoch die Stücke Digi Ley, Digi Loo, JMJ, A Question of Time und BSS Demo 2 Part 4 am besten. Ein paar der BSS-Stücke sind nach meinem Geschmack recht daneben, aber das ist halt nur meine Meinung und sollte daher nicht für alle gelten. Der ganze Rest ist recht mittelmäßig, und das ist dann auch das Fazit dieser ganzen Scheibe, nicht schlecht aber auch kein echter Renner, irgendwie fehlen hier die obligatorischen 1-2 Sahnestückchen. Wer allerdings nicht genug von Digibeats bekommen kann sollte sich den Silberling direkt bei Andreas Magenheimer bestellen, der Preis liegt nach wie vor bei etwa 3 €, man kann also nicht all zu viel falsch machen.



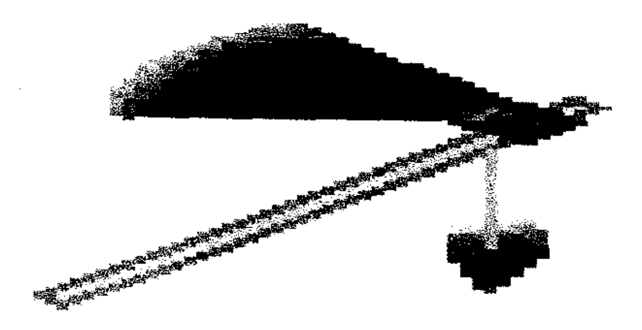
Neue Public Domain Software

PD-Ecke
Von Sascha Röber

Hallo PD-Fans!
Ich habe im Laufe der Jahre schon eine gewaltige Sammlung an PD-Games aufgebaut und war bisher auch der Meinung das ich zumindest die meisten PD-Games kenne, wenn ich sie nicht sogar in meiner Sammlung habe. Wie gesagt, ich war dieser Meinung, bis ich vor kurzem eine ganze Atari-Sammlung aufgekauft habe. Darin habe ich eine ganze Reihe interessanter Spiele und anderer Programme gefunden die bisher in keiner anderen PD-Liste aufgetaucht sind und daher, auch wenn sie meistens älteren Datums sind, wirkliche Neuvorstellungen abgeben! Ich hoffe es ist auch für Euch etwas passendes dabei!

Saddleman

Als Siedler hatte man es im wilden Westen gar nicht so leicht, besonders wenn die wilden Rothäute mal wieder schlechte Laune hatten und auch Skalpjagd auszogen. Da blieb halt nichts weiter übrig als den Colt zu ziehen und zu ballern was die Patronenschachtel hergab!



In Saddleman schlüpft aber nicht nur in die Rolle eines Helden der massenhaft Indianer in die ewigen Jagdgründe befördert. Das Spiel besteht im Grunde aus 5 kleinen Spielen.

1) Goldmine – Hier verteidigt man die Mine gegen einen Indianerangriff
2) Ranch – Hier gilt es, Rinder durch die offene Pforte ins Gatter zu treiben, ohne das welche abhauen!
3) Zug – Hier muss man Postsäcke vom fahrenden Zug aus auf Galgen hängen, ohne das Post verloren geht.
4) Studio – Nach all der Arbeit ist unser Held Musiker geworden und muss nun im Studio eine vorgegebene Melodie nachspielen (Denkspiel a la Senso!).
5) Zu guter letzt geht es ab ins All, wo unser Space-Cowboy ein Raumschiff durch die Asteroiden fliegen muss.

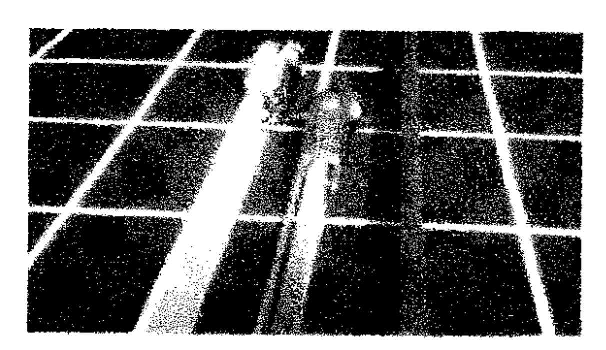
Ich will hier nicht behaupten das Saddleman ein echter Hit wäre, dazu ist die Grafik zu einfach , der Sound zu piepsig und es gibt auch keinen echten Spielfluß, da die einzelnen „Level" nicht miteinander verbunden sind, es geht also nicht nach z.B. 40 abgeknallten Indianern automatisch zur Ranch. Wenn man eines der anderen Spiele spielen möchte muss man Reset drücken und landet sofort wieder im Auswahlmenü, erreichte Punkte gehen dabei aber flöten.
Trotzdem ist es eine nette Sammlung kleiner Spiele die sicher eine Zeit lang gefallen können. Einzig die Kollisionsabfrage bringt einen hin und wieder zum kochen, da sie „etwas" ungenau ist!

Neue Public Domain Software

Travelers

Sicher hat jeder von Euch schon das ein- oder andere „Lunar Lander“ Spiel in seiner Sammlung, bei dem es darum geht mit einer Landefähre in unzugänglichen Gebieten sicher aufzusetzen. Travelers ist nun auch ein solches Spiel, das zwar von Spielablauf nicht all zu viel neues bietet, aber immerhin über ein mehrere Bildschirme großes Höhlensystem mit Gegenverkehr verfügt. Das Landemodul lässt sich gut steuern und die verzwickten Höhlen sind schon eine echte Herausforderung. Alles in allem ein gutes Spiel mit für ein Basic-Spiel überraschend guter Grafik!

Killer Cicle



Tron kennt sicher jeder und ein Lichtrennerspiel in dem 2 Spieler versuchen müssen ihren Gegner in eine Mauer zu rammen hat bestimmt auch jeder, aber dieses Spiel sollten echte Tronianer trotzdem haben, denn in Killer Cicle hat man die Möglichkeit, gleich gegen 3! Computergegner gleichzeitig anzutreten. 4 Lichtrenner auf einmal in der Arena, 7 verschiedene Kampfplätze, da ist für Abwechslung gesorgt! Die Grafik ist zwar recht schlicht, im Grunde sausen nur 4 farbige Linien über den Schirm, aber durch die geschickten Computergegner (die übrigens auch durch menschliche Spieler ersetzt werden können!) und den Turbo-Modus in dem sich die Bikes doppelt so schnell bewegen kommt richtig Action auf! Ein tolles Spiel bei dem Fans bestimmt lange den Joystick quälen werden!

Bank Bang

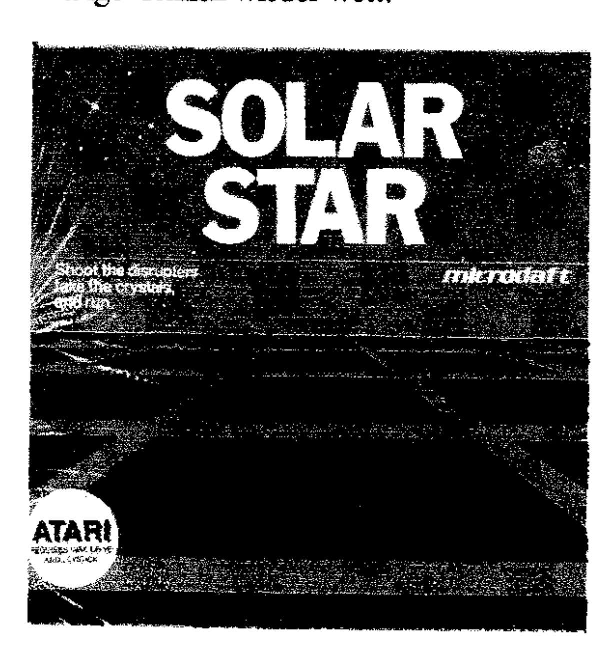


Zu guter letzt habe ich hier noch ein ehemals kommerzielles Spiel von Mirage Software. Das Spiel ist im Grunde recht einfach gestrickt. Aus einer von 3 Türen kommt ein Gangster mit gezogener Waffe, den es so schnell wie möglich abzuknallen gilt, da er sonst selber und immer zielsicher das Feuer eröffnet! Leider kommen nicht nur Gangster aus den Türen, sondern auch harmlose Leute die man natürlich nicht abknallen darf, sonst ist auch einer der Bildschirmleben futsch. Von Level zu Level kommen immer mehr Leute immer schneller aus den Türen und in höheren Levels geht auch schon mal das Licht aus und man bekommt nur noch Schattenrisse zu sehen, was das erkennen der Personen nicht gerade leichter macht. Ein unterhaltsames Spiel mit netter Grafik und flotter Polen-Musik! Das waren also unsere PD-Neuvorstellungen für dieses mal, war doch nicht übel, oder? Bestellen könnt Ihr nach wie vor direkt hier beim NGAM zum Preis von 1.-€ pro Disk.

Aktuelle Produkte

Solar Star

Dieses Spiel ist mal eine ganz andere Art von SF Game. Hier gilt es nicht massenweise Aliens in die jeweiligen Nachwelten zu befördern, sondern in einem 3D-Raster Energiekristalle zu sammeln um genug Energie für den nächsten WARP-Sprung zu erhalten. Natürlich geht es nicht ganz ohne ballern ab, da schließlich ein paar feindliche Disrupters vorhanden sind, aber der Reiz des Spiels liegt eindeutig in der Jagd nach den Energiekristallen, die man mit Hilfe der 2 Radarschirme aufspüren kann. Diese Geräte zeigen auch die derzeitige Position im Spielfeld an, was in den labyrinthartigen Rastern auch sehr von Nöten ist. Grafik und Sound des Spiels sind zwar nur Durchschnitt, aber die originelle Spielidee macht einige dieser Mängel schnell wieder wett.



Preis 5.- €

Saper



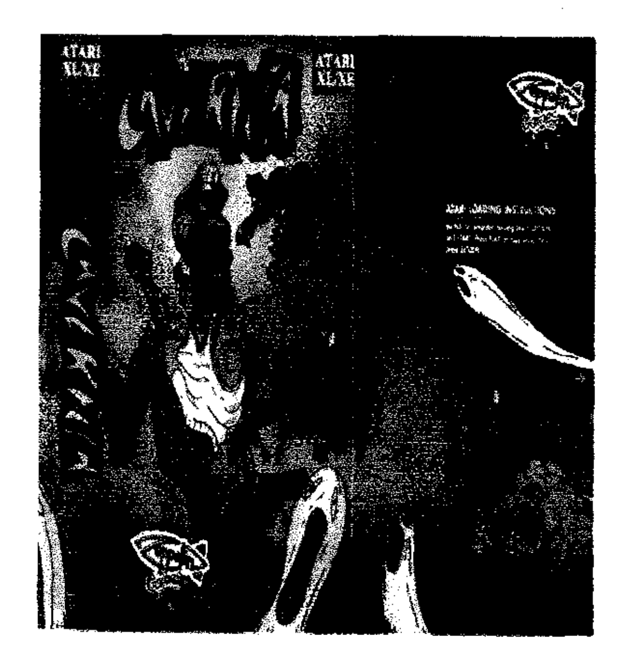
Es ist schon nicht einfach ein Sprengmeister zu sein, besonders dann nicht, wenn man den Auftrag hat gleich einen ganzen Haufen Minenfelder zu entschärfen! In Saper gilt es, durch geschicktes verschieben von Blokadesteinen Schutzräume zu schaffen in denen man sicher ist wenn die Minen gezündet werden. Nebeneinanderliegende Minen gehen in netten Kettenreaktionen hoch, so dass man erst ein paar Versuche braucht bis man das Spielprinzip genau heraus hat, die polnische Anleitung hilft hier nur bei den wenigsten Leuten weiter! Grafik und Sound des Spiels reißen einem nicht vom Hocker, aber das Spielprinzio hat was, immerhin hat man eine ganze Menge zu knobeln bis man die einzelnen Level gemeistert hat. Wer dann wirklich durch ist kann sich für dieses Spiel auch noch einen separat erhältlichen Level-Editor zulegen, also viel Spaß beim Minenräumen!

Preis 7.50 €

Aktuelle Produkte

Cavernia

Jump and Run-Spiele gibt es ja wie Sand am Meer, aber leider sind eine ganze Menge davon eher zweitklassig. Ganz anders aber Cavernia! Das Spiel bietet tolle Grafik, eine sehr gute Steuerung und ist nicht zu schwer so dass auch Jump and Run Muffel denen solche Games sonst zu schwer sind bestimmt ihre Freude daran haben werden. Einzig der Sound kommt bei diesem ansonsten sehr guten Jump and Run etwas zu kurz, denn bis auf eine Hand voll FX gibt es nicht viel für die Ohren.



Für mich ist Cavernia eines der besten Games dieses Genres für den Atari und man sollte es in seiner Sammlung haben. Um Cavernia zu übertreffen müsste schon einer Giana Sisters für den Atari Convertieren, das wär doch noch mal was!

Preis 7.50 €

Tekblast

In diesem Spiel dreht sich alles um das legen von Bomben! Ziel ist es, alle Mauern auf dem Bildschirm wegzuknallen, dabei muss man aber auch darauf achten, das man von den Explosionen nix abkriegt. Hin und wieder tauchen verschiedene Items auf die entweder weiterhelfen oder aber auch Probleme bereiten können. Besonders die Fragezeichen sind echt fies weil man nie weiß, was sich diesmal dahinter verbirgt. Besonders viel Fun bringt das muntere Bombenlegen mit 2 Spielern, da man hier nicht nur gegen die Tücken des Spiels, sondern auch gegen die Bomben des anderen zu kämpfen hat. Die Grafik ist ganz nett, der Tekknosound recht fetzig und das Spiel durchaus interessant, eine gute Mischung die besonders in Haushalten mit 2 Spielern einschlagen wird wie eine Bombe!



Preis 7.50 €

Aktuelle Produkte

PD-Mag 3-2002

Hallo liebe Leser!

Ich habe mich schon so manches mal gewundert warum denn die Bestellungen bei den PD-Spielen doch ziemlich zurückgegangen sind und habe mich bei diversen Leuten mal umgehört wiese das wohl so ist. Die Antwort war meistens recht einfach „Weil ich das PD-Mag abonniere!“. Aha, bin ich also mal wieder selbst schuld am Rückgang der PD-Bestellungen. Naja, was soll's, dann muss ich halt damit leben, am PD-Mag Inhalt wird deshalb nicht gespart! In dieser Ausgabe habe ich neben dem eigentlich recht ordentlich gefüllten Textteil mit Softwaretests, Leserbriefen, Tipps, News, einem dicken Basickurs, Film- und Buchtipp und vielen weiteren Texten wieder einen ganzen Haufen echter PD-Knaller für Euch herausgesucht!

- CSM Editor – Wie immer mit dabei
- FL – Unser Fileloader für fast alle ML-Dateien
- Diggerbonk – Ein flottes Labyrinthspiel in einem scrollenden Labyrinth. Seit schnell, sonst werdet ihr eingeschlossen!
- Falcon – Ein Ballergame in Galaxian-Art
- Koaconverter – Dieses Anwenderprogramm konvertiert Koala-Bilder in das 62 Sektor-Format und umgekehrt!
- Recycle Demo – Hier wurden viele Kniffe wiederverwertet!
- Software zur Gameclones-Serie:
- Oxygene – Ein toller Mirax Force Clone
- Empire – Eine nette Variante von Attack of the mutant Camels
- Zetabomb – ein heißes Ballergame!
- Disk 2 Seite 1: Rockman – Eines der besten Plattform Jump and Runs von Mirage!
- Disk 2 Seite 2: Q-B, die beste Q-Bert Variante die ich je gesehen habe! In diesen Spiel gilt es nicht nur diverse Gegenstände von den Plattformen zu sammeln, nein, man muss die Plattformen auch noch nach einem vorgegebenen Muster verschieben um einen Level zu schaffen!

Ihr seht, ich habe mal wieder nicht zu viel versprochen, dieses PD-Mag steckt voller Überraschungen und Games für sehr lange Abende. Da es ja immer noch Leute gibt die das PD-Mag nicht abonniert haben kommt jetzt der Tipp, holt das Abo nach, es ist deutlich billiger als Einzelbestellungen und lohnt sich auf jeden Fall!

Best. Nr. PDM 3-2002 , Preis 4.50 €

Magazine die es mal gab



AMC-Soft

Die AMC-Soft war, zumindest für unseren ATARI, das erste professionelle Diskettenmagazin das regelmäßig mit einem extra für dieses Mag programmierten Spiel erschien. Dieses von Armin Stürmer erdachte Magazin läutete auch für uns Atarianer eine neue Ära der Information ein, denn die Diskmags waren doch schon etwas ganz anderes als ein Heft. Man muss auch daran denken das zu dieser Zeit Computerspiele für den Atari noch Pfefferteuer waren und hier bekam man für 10 DM ein Magazin plus Spiel, einfach genial! Die AMC-Soft glänzte mit einem sehr guten Menüsystem, das zuerst nur über die Tastatur zu bedienen war, im Laufe der Jahre aber nach und nach verbessert wurde. Neben einer Joysticksteuerung bekam das Programm auch eine Druckfunktion, die mit erfreulich vielen Druckern gut klar kam. Auch grafisch wurde das Menüprogramm eine ganze Weile weiterentwickelt bis es neben einem bunten Hauptmenü auch Sonderfunktonen wie Musik im Magazin oder die Möglichkeit der Einbindung von Grafiken besaß. Die größte Besonderheit der AMC-Soft war allerdings der Charakter der Texte, denn fast alle Beiträge wurden damals von den Lesern geschrieben, so dass die AMC-Soft einen bunten Mix aus verschiedenen Schreibstilen darstellte. Schon ziemlich am Anfang mit dabei war unser VCS-Experte Walter Lauer, der sogar gleich zur ersten Ausgabe 1-86 einige Texte beigesteuert hatte. Viele der anderen Hobbyautoren die sich im Laufe der kommenden Jahre an der AMC-Soft beteiligt haben sind uns auch heute noch bekannt und auch ich habe gelegentlich mal einen Text an Armin geschickt, wenn auch viel zu selten, aber ich war ja auch erst seit 1991 Abonnent der AMC-Soft und 1992 kam schon das erste PD-Mag heraus. Trotzdem, wenn man noch einmal zurück könnte würde ich die AMC-Soft mehr unterstützen als ich dies seiner Zeit getan habe, denn es war ein wirklich gutes Magazin mit einer interessanten Mischung aus Tests, Tipps, News und Informationen rund um den Atari.

Von 1986 bis 1992 kamen mehr oder weniger pünktlich jeweils 6 Ausgaben pro Jahrgang heraus. 1993 war dann Schluß, es gab in diesem Jahr nur noch eine Ausgabe auf Diskette, danach wurde die AMC-Soft in das gedruckte ZONG-Magazin von KE-Soft integriert , doch der Versuch das Magazin so vor dem Ende zu bewahren war eher kläglich und so verschwand die AMC-Soft bald aus dem ZONG und aus der Atari-Geschichte. Es gibt auch noch 4 sogenannte Oldie-Ausgaben die verschiedene Tests, Pressemitteilungen von Atari, Programmvorstellungen, Tipps und allgemeine Texte rund um den Atari aus dem Zeitraum von 1981 – 1986 enthalten. Diese Texte stammen zum größten Teil aus dem Clubheft des „ATARI Microcomputer Clubs", aus dem dann nachdem Armin nicht mehr direkt mit Atari Deutschland zusammenarbeitete der AMC-Verlag wurde. Die AMC-Soft ist inzwischen als PD freigegeben worden, allerdings sind einige Ausgaben schwer zu kopieren, da sie damals mit dem AMC-Kopierschutz versehen wurden, der doch recht gut funktioniert!

VCS Corner

Winter Games 7800

Unser XL wurde von Epyx ja leider nie mit Winter Games bedacht, wohl aber das 7800er. Jeder dürfte Wissen, das es sich bei Winter Games um eine Winterolympiade handelt. Gleich bis zu acht Mitspieler dürfen an den Start gehen und sich in den einzelnen Disziplinen messen. Leider hat man die 7800er Version abgespeckt und man kann hier nur vier Disziplinen genießen. Aber wenigstens sind diese vier auch die besten Disziplinen von Winter Games. Bobfahren, Skyspringen, Eiskunstlauf und das Biathlonrennen. Zu beginn darf man sich ein Land aussuchen und schon geht's los. Nach jeder Disziplin werden Gold, Silber und Bronzemedaillen vergeben und wer am Ende die meisten Medaillen hat, gewinnt das Spiel. Doch nun zur Bewertung: Die Grafik ist klasse und muss sich nicht vor der Atari ST Grafik verstecken. Gleiches gilt für den Sound und die Spielbarkeit. Auch die Eröffnungszeremonie fehlt nicht bei der 7800er Version. Nur warum hat man nur vier Disziplinen draufgepackt? Abgesehen von diesem kleinen Manko ist Winter Games auf dem Atari 7800 ein absolutes Topspiel.

The Gambler



Euchre 2600



Heute gibt es mal was brandneues fürs Atari VCS. Euchre ist ein Kartenspiel und Erik Eid, so der Name des Programmierers, hat es kostenlos zum Downloaden angeboten. Wer einen Supercharger oder einen PC hat, kann Euchre unbeschwert genießen. Oder man kennt jemanden, der es auf Eprom brennen kann. Der Programmierer weiß nämlich noch nicht, ob er sein Werk auf Modul anbietet. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Gespielt wird in Teams zu zwei Personen. Da aber das Spiel nur für einen menschlichen Spieler ist, muss man mit einem Computermitspieler vorlieb nehmen. Eigentlich ist es ja logisch, dass man ein Kartenspiel allein als menschlicher Spieler spielt, denn wer lässt sich schon gerne in die Karten schauen? Bei Euchre gibt es nur 24 Karten, von 9 bis As.

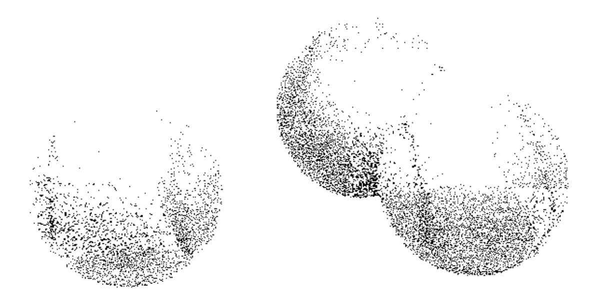


Höchste Karte ist der Bube in der Trumpffarbe. Zu beginn wird ausgeteilt und der Spieler der an der Reihe ist darf Trumpf wählen. Sind die Karten aber nicht so toll, dann darf man auch passen. Die Mitspieler eines Teams müssen nun versuchen, möglichst viele Stiche zu machen um die Runde zu gewinnen. Dann werden Punkte verteilt. Wer als erster 10 Punkte erreicht, der gewinnt die Partie. Auf die genauen Spielregeln von Euchre will ich hier nicht eingehen, denn das würde den Rahmen sprengen. Nun zur Bewertung: Die Karten sind gut zu erkennen und beim Sound gibt es nur Piepgeräusche. Aber mehr braucht es nicht bei einem Kartenspiel. Die Steuerung mittels Joystick ist auch recht einfach und die als Textfile gelieferte Anleitung iat auch leicht verständlich. Alles in allem ist Euchre ein nettes Spiel, obwohl es etwas ungewöhnlich ist. Halt mal was anderes.

The Gambler

ST-Spieletest

Passing Shot



Bei Passing Shot handelt es sich um ein älteres Tennisspiel von Sega. Man kann allein gegen den Computer spielen oder aber gegen einen Mitspieler antreten. Im Doppel kann man zu zweit gegen den Computer antreten. Ziel einer jeder Spielvariante ist es die jeweilige Nummer eins herauszufordern und zu besiegen.

Gespielt wird auf den 4 Grand Slam Turnieren. Wer schon immer mal gegen Bobbele Becker antreten wollte oder mal ein Match mit John Meckerroh spielen wollte, der wird bestens bedient. Sega hat sich die Rechte an den Stars anscheinend ordentlich was kosten lassen. Steffi Darling und andere Stars sind ebenfalls mit von der Partie. Die verschiedenen Schlagvarianten und die Bodenbeläge tragen auch erheblich zum Spielspaß bei.



Doch nun zur eigentlichen Wertung. Die Grafik ist von oben gesehen dargestellt und ist recht ordentlich. Der Sound reißt keinen vom Hocker, aber beim Tennis braucht es diesen auch nicht. Die Steuerung ist trotz der Vielzahl an Schlägen recht einfach zu handhaben. Auch sämtliche Tennisregeln wurden im Spiel verwendet und die vielen Spielvariationen laden geradezu zum Spielen ein. Ob allein, zu zweit oder im Doppel, Passing Shot macht Spaß!

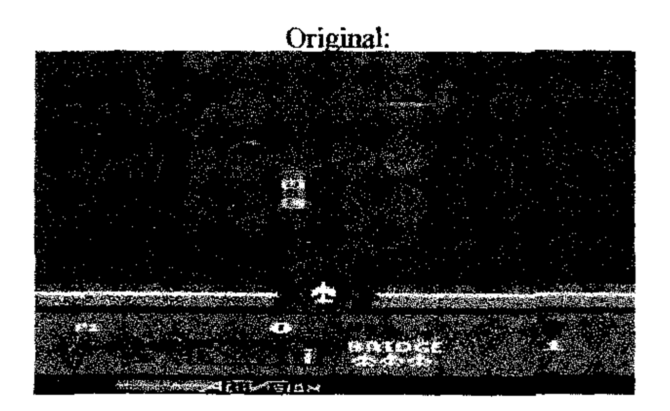
The Gambler

ATARI Klassiker auf dem PC, Folge 2:

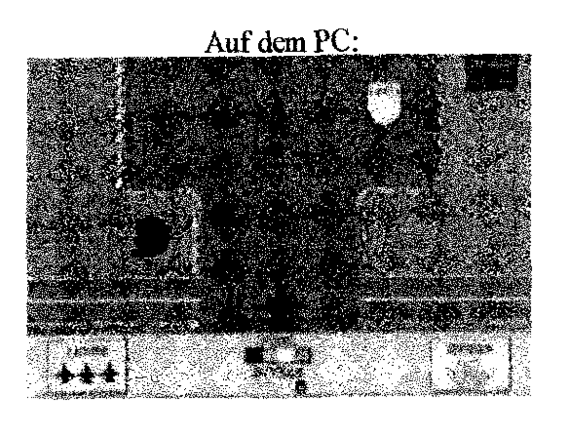
River Raid

River Raid war eins der besten Spiele von Activision, schon deshalb, weil es neben einer farbenfrohen Grafik den Ehrgeiz eines jeden Spielers auf das Äußerste reizte und man so selten wieder davon loskam (ich selbst kenne jemanden, der vor Wut mal in seinen Joystick gebissen hat, nachdem er kurz vor einem neuen Punkterekord die „Game Over"-Meldung sah). Das Spielprinzip war eigentlich sehr einfach, man steuerte ein Flugzeug über eine Flußlandschaft, die sich von oben nach unten bewegte, mußte alles abschiessen, was einem in die Quere kam und dabei tierisch aufpassen, nicht mit irgendwas oder -wem zusammenzustoßen. Und weil das allein zu einfach wäre, mußte man auch ab und zu Öltanks abschießen, um wieder genug Sprit zum Weiterfliegen zu haben. Hier ein Bild der Original-Version, daneben eins der PC-Version:

Original:



Auf dem PC:



Die PC-Variante bekam aus rechtlichen Gründen den Namen RIVER ATTACK. Obwohl die Grafik etwas aufgebessert wurde, unterscheidet sie sich insgesamt so wenig vom Original wie der Rest: Man kann so herrlich ballern was das Zeug hält, den Flug verlangsamen oder beschleunigen, Tanks abschießen und Hindernissen ausweichen. Bei beiden Versionen bewegen sich die Hindernisse (andere Schiffe, Hubschrauber, Ballons etc.) auch anfangs nicht, dann jedoch reichlich, und in den höheren Spielstufen beginnt sowohl der Hubschrauber zu schießen als auch Panzer, die bis zum Flußufer fahren. Und dann fliegt ab und zu noch ein anderes Flugzeug quer über den Bildschirm, mit dem man natürlich auch nicht zusammenkrachen darf, kurz man hat mehr als genug zu tun, zumal sich der Fluß immer mehr verengt und akrobatische Übungen in Sachen Geschicklichkeit verlangt.Einzige Unlogik bei diesem Spiel bleibt allerdings die Tatsache, daß man mit dem Flugzeug seltsamerweise nicht über Land fliegen darf. Auch sonst scheint es sich verdächtig nahe der Wasseroberfläche zu bewegen, da jeder Zusammenstoß mit einem anderen Objekt gleich einen Absturz zur Folge hat. Vielleicht soll es ja sowas wie ein Flugboot sein, das nur auf dem Wasser fahren kann. Abgesehen davon macht dieses Spiel auch nach 20 Jahren seines Erscheinens sowohl auf dem XL/XE als auch dem PC tierisch viel Spaß. Mir ist allerdings nur diese eine Umsetzung bekannt, kennt jemand noch eine andere?

Dieses Spiel kann man unter folgender URL im Internet herunterladen:
http://www.prima-freeware.de

Thorsten Helbing (WASEO)

DISK-LINE Nr. 65

Hallo DISK-LINE-Abonnenten!

Nun ist schon die 65. Ausgabe des Diskettenmagazins erreicht, das auch im 11. Jahr seines Erscheinens einiges zu bieten hat: Den Anfang macht der Programmeditor W:PROCESS, der aber genausogut für das Tippen jeglicher Art von Texten genutzt werden kann, z. B. auch für Berichte und ähnliches. Ebenso nützlich ist auch das Programm SYSINFO, das einen gründlich über die Spezifikationen des eigenen kleinen ATARI-Computers aufklärt. Action-Fans werden sicher bei EARTH 2500 ihren Spaß haben, denn ähnlich wie im Spiel SCRAMBLE muss man hier über eine Landschaft fliegen, Panzerbeschuß ausweichen und ansonsten ballern, bis die Schwarte kracht. Wer es gemütlicher mag, kann sich das Lied IN THE SUMMERTIME anhören, das von einer einfachen, aber interessanten Grafik-Animation begleitet wird, die man auch gut in eigene Programme einbauen kann. Noch mehr grafische Raffinesse gibt es beim ELLIPSENZEICHNER zu bestaunen, denn hier wird nach eigenen Eingaben eine Ellipse in Graphics 11 in 15 Farben gezeichnet. Aber das ist noch nicht alles, die 18. und letzte Folge von SAMPI präsentiert nochmal 2 Samples und auch die Levelserie ist mit dem 4. Teil wieder mit an Bord, wo sich diesmal alles um die Breakout-Variante BRIK-BAT dreht. Also genau das richtige für lange Winterabende, deshalb nichts wie ran an den Speck!

PD-Mag 2/2002

Trotz der hitzegeladenen Sommerzeit und der damit verbundenen Computerflaute (viele eilen zu diesen Zeiten vermutlich eher ins Schwimmbad als vor ihren kleinen ATARI), hat es Sascha Röber fertiggebracht, ein weiteres PD-Magazin zusammenzustellen und nebenbei noch einige Schätze aus dem PD-Universum dazuzupacken. Also denkt sich der neugierige ATARI-Fan „Nichts wie hinein ins Vergnügen" und bootet die Diskette.

Das Intro überrascht zunächst mal nicht, denn es ist wieder ein älteres, bei dem ein Manga-Comic-Bild in Graphics 8, das sich, von einer interessanten Musik begleitet, immer wieder neu aufbaut. Sascha entschuldigt sich auch im Scrolltext, daß er kein neues präsentieren konnte, denn es hätten sich schon Leute beschwert, weil sich die Intros wiederholen, aber er hatte keine Zeit, um ein Neues zu programmieren. Dafür verspricht er mehr Neuigkeiten im Magazin selber. Wenn man dann das Intro verlässt, kommt man zum Vorwort, und hier gibt Sascha bekannt, daß die Mitarbeit der Leser für diese Ausgabe so schwach wie nie zu vor war und er dies nicht verschweigen wollte, auch wenn es eine unangenehme Wahrheit ist und einer der Ursachen sicher der heiße Sommer zu sein scheint. Aber damit das Sommerloch nicht so sehr durchschlägt, hat er einige PD-Programme ausgesucht, die eigentlich für die Winterausgabe gedacht waren, weil sie so gut sind, aber nun doch in die Sommerausgabe übernommen wurden.

Kurz darauf verkündet das Hauptmenü, daß es ein Bild bereithält, und schaut man es sich an, kommt dort eine bekannte Filmfigur zum Vorschein mit dem unaufhörlichen Drang, nach Hause telefonieren zu wollen - richtig, es ist der kleine schrumpelige Ausserirdische E.T. Zwar hat das Bild ein bisschen wenig Farben, dafür ist der E.T. ziemlich originalgetreu geraten.

Weiter geht es mit der Rubrik *ATARI-Neues*. Hier hat Sascha festgestellt, daß es wohl noch eine Menge ATARI-Fans bei Segas Dreamcast-Entwicklern geben muss, da diese auffällig oft Spielideen aus den alten ATARI-Spielen umsetzen. Außerdem bekam er neulich wieder einen Haufen interessanter PD-Spiele, schreibt etwas über ein neues Spiel von ATARI!-Infogrames und startet eine Hardwareumfrage.

Noch mehr tummelt sich dann in der Rubrik *Intern*. Neben den immer vorhandenen Texten ADRESSEN, IMPRESSUM und VERSAND (wo auch diesmal wieder Programme aus dem Verkaufsbestand näher beschrieben werden) beschäftigt sich der BASIC-KURS mit einem relativ einfachen, aber wirkungsvollen Passwort-Generator. Das Listing dazu ist kurz und leicht nachzuvollziehen. Nicht minder interessant sind die CLUBINFOS, denen man entnehmen kann, daß bei Sascha wohl nun endgültig das CDROM-Brennfieber

ausgebrochen ist, da er eine Reihe von CDROMs entweder schon in Arbeit oder geplant hat, so wurde die Adult-Anime-CD und die Science-Fiction-Fan-ROM gerade fertig, eine Dragonball-CDROM ist in Arbeit (wer es noch nicht weiß: Es handelt sich dabei um eine populäre japanische Trickfilmserie), eine weitere mit ATARI-Listings geplant (hier sind die Leser aufgerufen, Listings einzuschicken) und außerdem hat sich Sascha für den Winter noch ein größeres Projekt vorgenommen: Das Einscannen der Seiten der ATARI-Magazine von 1991-2000. Dies könnte allerdings länger dauern, da dieses Vorhaben sehr unverkennbar sehr umfangreich ist. Der Text WETTBEWERB gibt im Grunde nur bekannt, daß der Wettbewerb noch läuft, da nur 4 neue Einsendungen angekommen sind und noch weitere gebraucht werden, und im WORKSHOP findet man den 5. Teil des Levelwettbewerbs, bei dem es um Levels für die Breakout-Variante Brikbat geht.

Geräuschvoller tritt dann der *Hardwaretest* in Erscheinung, denn hier hat Sascha das Lautsprechersystem Labtec 530 M3B Sourround-Sound getestet und kann eine gewisse Beigeisterung dafür nicht verleugnen.

In der Rubrik *Forum* gibt es dagegen wieder die LESERBRIEFE, wovon einer überraschenderweise eine Art Urlaubsbericht von Walter Lauer ist, der etwas über die Computerspielszene in Thailand bereichtet. Im Text SPECIAL stellt Sascha die seiner Meinung nach 10 besten Sportspiele vor und die ANZEIGEN enthalten die üblichen Kleinanzeigen aller Art.

Noch softwarestärker wird es anschließend bei den *Softwaretests.* Hier hat sich das Spiel KEYSTONE KAPERS zum Megahit gemausert (was ein Renn- und Hüpfspiel der lustigen Art ist, da man hier Ausbrecher fangen muss), als kommerzieller Vertreter ist AIRSTRIKE 2 dabei (ein Actionspiel mit Helicopter) und das akutelle Spiel ist diesmal ROCKMAN mit dabei, das ehemals kommerziell und nun PD ist. Den Megaflop dagegen macht das Spiel SILENT COMMANDER, wo man Saschas Bericht nach vor Langweile einzuschlafen droht und die Democorner beinhaltet die Demo REALLY UNREAL DEMO, die gut ist, aber leider ein bisschen wenige Parts enthält. Bei den Top Ten hat sich dagegen gar nichts verändert, da hierzu keinerlei Einsendungen kamen.

In der Rubrik *Tips* kann man wieder allgemeine, nützliche und leicht verständliche Tips lesen. Gut gefüllt ist auch wieder die Rubrik *Outside* mit dem BUCHTIP (diesmal *Resident Evil*, ein Roman nach einem Computerspiel), 2600 CORNER (wo es um das *Spiel Fun With Numbers* oder *Basic Math* geht) und der Filmtip stellt den *Streifen Ritter aus Leidenschaft* vor, wo sich ein nichtadeliger Bursche als wackerer Rittersmann bewähren muss.

Bleiben dann noch die Kuchenstücke jeder Ausgabe, nämlich die Programme. Da wären als erstes die Tempest-Varianten XTERMINATE und LIVEWIRE 1+2, dann die Musik-Demo X-RAY-MUSIC, das Renn- und Hüpfspiel JURASSIC PARK (wo man als Saurier herumrennen und kräftig herumtrampel kann), die Wurmspiele MONSTRUM und ZNADYS LADY, das Weltraum - Ballerspiel REARDOOR, das Action-Spiel SPECIAL FORCES (Nachfolger von Operation Blood) und die SPIRIT MEGADEMO.

Fazit: Auch mit dieser Ausgabe hat Sascha eine tolle Mixtur aus dem Hut gezaubert, wobei sich allerdings nicht verleugnen lässt, daß sowohl die Programme der Ausgabe als auch die Softwaretests überaus spielelastig sind. Von Anwenderprogrammen liest man gar nichts. Vielleicht war das auch beabsichtigt, denn wenn es im Sommer nicht gerade viel Muße für Spiele gibt, dann für Anwendungen sicher noch weniger. Es wäre aber toll, wenn es in den Winterausgaben auch wieder etwas von dieser Software zu lesen gibt. Davon abgesehen sind die Programme aber wirklich erste Sahne, also kann die Empfehlung nur lauten: Weiter so!!!
Thorsten Helbing (WASEO)



Floppy-Tests und Format-Spielereien:

Wer zu dem großen Kreis der Hardware-Sammler gehört, der wird vielleicht über kurz oder lang auch mehrere Floppies und vielleicht sogar unterschiedliche Floppy-Formate sein Eigen nennen. Besonders Emulatoren-User werden sich mit dem Problem der unterschiedlichen Floppy-Formate und Dichten schon herumgeplagt haben. Nach dem Motto: „Wie kriege ich nur meine 5,25" DD-Disk mit Atari-XL-Software auf dem großen PC und seiner 3,5" HD-Floppy zum Laufen ??" Nun denn, für viele gibt es darauf eine simple Antwort, doch beschäftigen wir (=ich) uns zunächst einmal mit anderen Dingen. Zum Spielen und Testen nehme man eine schon erwähnte 3,5 Zoll und 5,25 Zoll Floppy (PC oder XL), dem nicht genug bestehen wir sogar noch auf HD und DD Laufwerke (PC oder XL) und natürlich die dazu passenden Test-Disks in HD und DD und 3,5" und 5,25". Wenn man dann, ob dieser Zahlenspielereien, gänzlich verwirrt ist, kann es ja losgehen. Also, laßt die Spiele beginnen.

1) Wir formatieren, a) eine DD-Disk, b) im DD-Format, c) auf einem DD-Laufwerk (egal ob 5,25" oder 3,5", PC oder XL). Anschließend beschreiben und lesen wir diese Diskette.
Ergebnis: a) schreiben und lesen auf einem DD-Laufwerk funktioniert einwandfrei !!
b) schreiben und lesen auf einem HD-Laufwerk funktioniert einwandfrei !!
Ergo, es ist alles so, wie wir es wünschen und haben wollen. Leider ist dies nicht immer so...

2) Wir formatieren: a) eine DD-Disk, b) im DD-Format, c) auf einem HD-Laufwerk (wieder mal egal ob 3,5" oder 5,25", PC oder XL). Anschließend beschreiben und lesen wir diese Disk.
Ergebnis: a) schreiben und lesen auf einem DD-Laufwerk ergibt Bugs/Fehler !!
b) schreiben und lesen auf einem HD-Laufwerk funktioniert einwandfrei !!
Ergo, HD-Laufwerke haben eine höhere Magnetisierung, die bei DD-Laufwerken (bzw. mit Disks die zuvor auf einer HD-Floppy formatiert wurden) zu einigen Problemen führt...

3) Wir formatieren: a) eine DD-Disk, b) im DD-Format, c) auf einem DD-Laufwerk (egal, na ihr wißt schon). Anschließend beschreiben wir diese Disk, formatieren nochmal neu (!!), beschreiben und lesen dann die Diskette. Ergebnis: a) neu-formatieren, sowie schreiben und lesen funktioniert auf einem DD-Laufwerk einwandfrei !! b) neu-formatieren, sowie schreiben und lesen funktioniert auf einem HD-Laufwerk einwandfrei !!
Ergo, alles ist wie unter Punkt 1 in Ordnung und läuft so, wie wir es uns wünschen.

4) Wir formatieren: a) eine DD-Disk, b) im DD-Format, c) auf einem HD-Laufwerk (egal, usw.). Anschließend beschreiben wir diese Disk, formatieren nochmal neu (!!), beschreiben und lesen dann die Diskette. Ergebnis: a) neu-formatieren, sowie beschreiben und lesen macht auf einem DD-Laufwerk gewisse Probleme !! b) neu-formatieren, sowie beschreiben und lesen funktioniert auf einem HD-Laufwerk einwandfrei !!
Ergo, hier trifft nun wieder Punkt 2 ein, denn auch das Neu-Formatieren einer Diskette auf einem DD-Laufwerk, (die zuvor auf einem HD-Laufwerk formatiert wurde), bereitet der DD-Floppy wegen der zuvor benutzten höheren Magnetisierung ziemliche Probleme...

5) Wir formatieren: a) eine HD-Disk, b) im DD-Format, c) auf einem DD-Laufwerk (egal, illegal, shitegal). Anschließend beschreiben und lesen wir diese Disk, wenn wir Lust haben, nehmen wir auch noch eine Neu-Formatierung vor. Ergebnis: a) ein DD-Laufwerk hat beim Schreiben und Lesen dieser Disk, sowie bei einer eventuellen Neu-Formatierung ziemliche Probleme !! b) ein HD-Laufwerk hat zunächst beim Schreiben und Lesen dieser Disk einige Probleme, eine Neu-Formatierung funktioniert dann aber einwandfrei !!
Ergo: Wurde versucht eine HD-Diskette auf einem DD-Laufwerk zu formatieren, so führt dies meist zu einer fehlerhaften Formatierung. Derartige Disks können dann kaum noch fehlerfrei beschrieben oder gelesen werden, egal von welchen Laufwerken.

6) Wir formatieren: a) eine HD-Disk, b) im DD-Format, c) auf einem HD-Laufwerk. Anschließend beschreiben und lesen wir diese Diskette, falls gewünscht nehmen wir auch eine Neu-Formatierung mit neuerlichem beschreiben und lesen vor. Ergebnis: a) ein DD-Laufwerk hat beim Schreiben und Lesen einige Probleme, auch eine Neu-Formatierung dieser Diskette ändert daran nichts !! b) ein HD-Laufwerk kann diese Disk fehlerfrei beschreiben, lesen, neu-formatieren und wieder beschreiben und lesen, solange, bis die Disk kaputt geht !! Ergo: HD-Disks mit einem DD-Laufwerk zu lesen, beschreiben oder formatieren ist schwierig und erzeugt meistens ziemlich viele Fehlerchen, wohingegen mit einem HD-Laufwerk alles läuft wie es soll, oder wie wir es uns wünschen...

7) Datenübertragung: PC <=> XL oder XL <=> PC: Zu beachten ist, bei Filekopierern, zunächst das jeweils einander entsprechende Diskettenformat, da sich eine 3,5 Zoll Disk so schlecht in einem 5,25 Zoll Laufwerk lesen läßt - und umgekehrt. Man sollte aber auch wissen (und mit eventuellen Fehlerquoten rechnen), daß 3,5" Laufwerke eigentlich immer mit 300 Umdrehungen laufen, egal ob am XL (XF, HDI, etc.) und genauso egal, ob es sich dabei um HD oder DD-Laufwerke handelt. Lediglich die Datenrate (Baudrate) ist hierbei unterschiedlich, nämlich 250.000 Bits bei DD und 500.000 bei HD (wenn ich mich nicht irre).

Bei den veralteten 5,25" Laufwerken sieht alles ein wenig anders aus, denn a) XL-Laufwerke können mit 288 (Floppy 1050, etc.) oder 300 (XF) Umdrehungen laufen, sofern es sich um DD-Laufwerke handelt. Derartige (5,25") HD-Laufwerke am XL kenne ich nicht, es läßt sich aber vermuten, daß sie sich von der Drehzahl wie PC-Laufwerke verhalten. Und ein 5,25" PC-Laufwerk hat als DD-Drive immer 300 und als HD-Drive immer 360 Umdrehungen. Cool, was ?!? Naja, manche Uralt-PC-HD-Laufwerke schaffen dann die Umschaltung von HD zu DD nicht und formatieren auch bei DD weiterhin mit 360 Umdrehungen, jedenfalls scheint dies bei meinem LW der Fall zu sein. Kein Wunder also, daß meine XL-Laufwerke von diesen Daten bzw. Datenmüll nichts lesen können...

8) Copy von 5,25" auf 3,5" (oder umgekehrt) und/oder von HD auf DD oder umgekehrt: Wenn beim großen PC das BIOS richtig konfiguriert ist, sind Kopien von einem Laufwerk, zu einem anderen kaum ein bzw. gar kein Problem. Versucht das aber mal auf euren XL-Rechnern, da gibt es schon Probleme mit den verschiedenen DOS-Versionen und ihren Formaten und dadurch natürlich auch Probleme mittels DOS oder Sektorkopierer ein paar Daten von 5,25" auf 3,5" bzw. 40 Tracks auf 80 Tracks zu übertragen, von DD und HD (und den Taktraten 4, 8/8,33, 16 Mhz) erst gar nicht zu reden. Die einzigen DOS-Versionen, die für große Laufwerke und Platten richtig ausgelegt sind und dementsprechend konfiguriert werden können, sind Sparta-DOS und My-DOS. Das eine derartige Konfigurierung nicht gerade einfach ist, liegt auf der Hand. Übrigens: Wer schreibt mal schnell einen XL-Sektorkopierer für 720k und 1440k ?? (Natürlich mit Ramdisk-Unterstützung, High-Speed, etc.)

Fazit: Wozu der Blödsinn, fragen sich bestimmt einige. Doch da Emulatoren immer beliebter werden und die Hardware-Erweiterungen auch beim XL nicht Halt machen (3,5" Drives DD und HD, IDE-Controller+Platten, SCSI-Controller+Platten, etc.) wollte ich mal eben kurz erwähnen, daß es hier und da doch ein paar kleine technische Probleme geben kann, wenn man derartige Geräte betreiben will oder sogar miteinander verbinden („linken") möchte. Es liegt natürlich auf der Hand, daß bei der Vielzahl von XL und insbesondere von PC-Laufwerken die von mir gemachten Tests nicht immer so ausfallen müssen. Anders gesagt, gelten die gemachten Erkenntnisse für meine PC-Laufwerke, jedoch nehme ich mal an, bei anderen Usern könnte es ähnlich sein. Meinereiner hat genug gelabert für heute - ciao und beschwert euch nicht wieder... Charlie Chaplin (Andreas Magenheimer).

Für das ATARI MAGAZIN
(Life aus Lengenfeld)

Sacha's Kolumne :
„Spirit of Atari“

In der Mitte von vielen bunten Atari's (und ebenso Bunte User) kommt diese Kolumne direkt aus Lengenfeld, wo gerade die Unconventional 2002 stattfindet. Ich bin total positiv überrascht, wie viele Leute dieses Jahr ins Grüne gefunden haben. Ich bin mehr als 600 Km (1 Weg) gefahren einzig um festzustellen, dass ein paar unentwegte mit dem Auto aus good old Britain gekommen sind. Dachte schon, dass ich am weitesten gefahren bin. Na gut, die Holländer liegen etwa gleich auf. Amazing! In der heutigen Zeit sieht man mit Freude, dass Veranstaltungen dieser Art mehr Interessierte anziehen als je zuvor. Vielleicht liegt es an der schwierigeren Zeiten die wir gerade erleben. Da kommen die Themen mehr zur Geltung, die wie einen Fels in der Brandung stehen: Atari war gut, ist gut und wird es immer sein! Solide Werte eben...



Von einem siebten Frühling dieser Systeme kann man nicht mehr sprechen. Wir wurden vielleicht meistens nicht wahrgenommen und durch plötzliches Interesse wurde dann von "Revival" gesprochen. Das stimmte nie. Wir waren immer da. Ab und zu hat sich einfach das Spotlight wieder ein wenig auf eine andere Welt gelegt, die so völlig Quer in der heutigen Landschaft liegt. Viele würden jetzt zurecht sagen, dass wir wohl die Einzigen sind, die nicht Quer in der Landschaft stehen. Anyway, let's move on.



Auf der ewigen Frage, warum das alles, muss man wohl ein wenig tiefer Graben. Ich möchte nicht von Religion sprechen, aber irgendetwas Mystisches muss dran sein. Ich lasse mich ein wenig inspirieren und schaue einfach in die Halle rein. Da sehe ich auf einem T-Shirt "If Atari will be dead, then Atari will be heaven...". Wir kommen der Sache näher...jetzt spüre ich es auch... jetzt weiss ich es...lasst euch einfach vom "Spirit of Atari" tragen, da wird sich das Fenster (Nein, nicht Windows) mit der Antwort vor euch öffnen!

In diesem Sinne euer
Sacha (sacha@hofer.com)

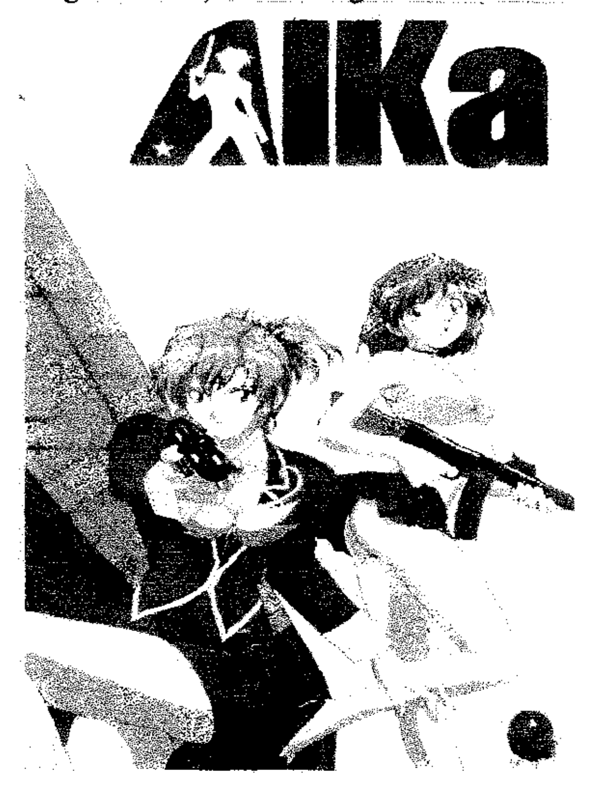
Anbei sind noch ein paar Photos inkl. Gruppenbild der diesjährigen Unconventional 2002. Ein nächstes Mal wird es sicher auch wieder geben!



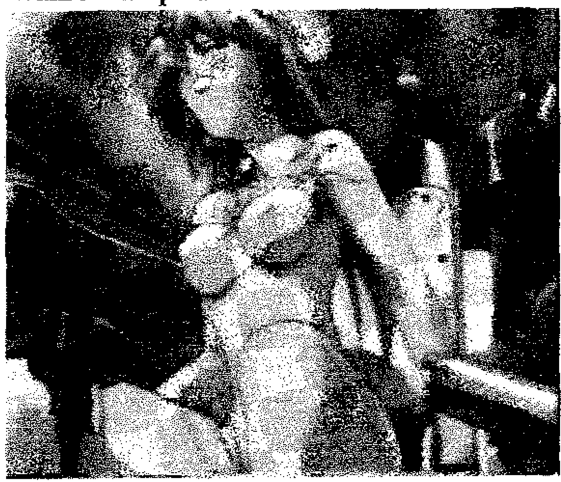
Animania

Agent Aika

Hallo Anime-Fans, herzlich willkommen zur neuesten Ausgabe der Animania im NGAM! Dieses mal habe ich mir eine der durch den Fernsehsender VOX bekanntesten Anime – Heldinnen vorgenommen, nämlich Agent Aika!



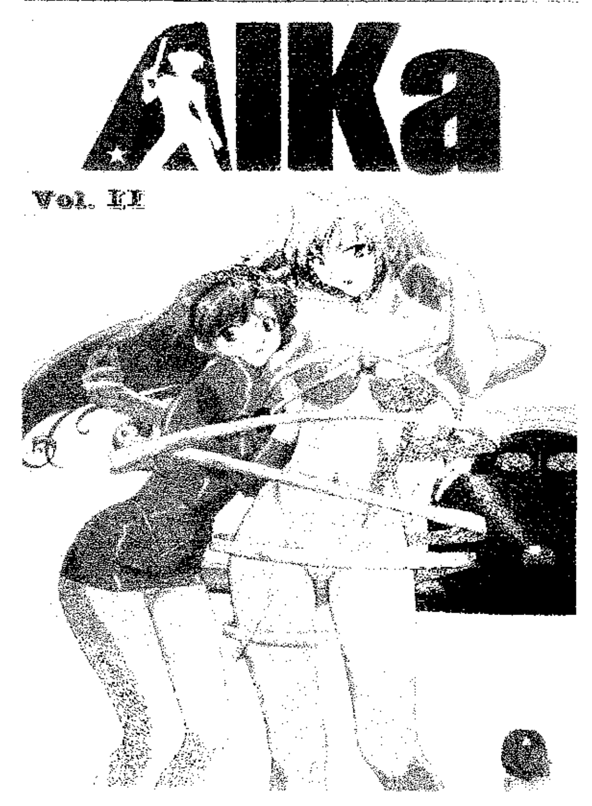
Zur Story: Nach einer Reihe von Naturkatastrophen hat sich die Welt ganz schön verändert. Viele Städte, darunter auch das gewaltige Tokio sind im Meer versunken und mit ihnen alles was an Wertsachen und kostbaren Daten in ihnen war. Als sich die Situation wieder etwas gebessert hatte war ein neuer Beruf entstanden, denn kleine Firmen haben sich darauf spezialisiert das zu bergen was nun in den Tiefen liegt. Aika Sumeragi ist zusammen mit Rion, der Tochter ihres Chefs, ein fast perfektes Team. Eines Tages erhalten sie den Auftrag Daten einer neuen Energiequelle mit Namen „Lagu" zu bergen und eine Probe dieses „Lagu" zu beschaffen. Doch was sich zuerst nach einem stinknormalen Bergungsauftrag anhört wird schnell zu einem verrückten Abenteuer, denn eine militärische Geheimorganisation (deren Soldaten alles bildhübsche Mädels sind!") ist ebenfalls hinter dem Lagu her und macht unseren schönen Agentinnen ganz schön das Leben schwer. Ein normaler Mensch würde hier bestimmt scheitern, doch zum Glück ist unsere Aika kein x-belibiger Mensch sondern das Ergebnis eines militärischen Experiments. Mit Hilfe eines metallischen Symbionten (der sich als ein sehr hübsches BH-Teil getarnt hat!) kann sie sich in eine wahre Kampffurie verwandeln.



Doch auch wenn Aika in dieser Form über enorme Fähigkeiten verfügt ist sie nicht unbesiegbar und die Organisation des verrückten Rudolf Hagen scheint übermächtig zu sein. Schon bald stellt sich heraus das hinter dem Lagu weit mehr steckt als es zunächst den Anschein hatte. In der Hand eines verrückten wie Hagen ist diese Substanz durchaus in der Lage die Menschheit zu vernichten. Werden Aika und Rion es trotzdem schaffen Hagen zu stoppen? Aika ist eine sehr temperamentvolle Geschichte mit viel Witz, tollen Bildern und jeder Menge Unterwäsche, denn die Soldatinnen von

Animania

Hagen (wie übrigens alle anderen Frauen in diesem Film auch) tragen alle äußerst knappe Miniröcke unter denen alle paar Sekunden die Höschen durchblitzen! Natürlich ist die total überdrehte Story nicht im geringsten Ernst zu nehmen, aber wenn wir mal ehrlich sind ist das kein Agentenfilm, James Bond ist sicher auch nicht realistischer! Spannend und trotzdem lustig ist Agent Aika allemal und ich kann nur sagen das mir dieser Film gut gefallen hat. Aika ist eigentlich eine 4-Teilige Serie, die von OVA-Films auf 2 Videokassetten in ungekürzter japanischer Originalversion mit deutschen Untertiteln herausgegeben wurde.



Anfang dieses Jahres kam dann auch eine DVD-Version heraus, die neben allen 4 Episoden in japanisch mit deutschen Untertiteln auch eine deutsch Synchronisierte Fassung beinhaltet. (Das ist übrigens die selbe Fassung wie sie schon 3 mal auf VOX gezeigt wurde!)

Die Geschichte von Aika und Rion geht allerdings noch weiter, denn nach dem recht erfolgreichen 4 Episoden-Film gab es eine 3-Teilige Fortsetzungsserie, die ziemlich genau an das Ende des Films anschließt.

Nachdem Hagen geschlagen und sein Plan die Menschheit zu vernichten gescheitert ist gehen Aika und Rion wieder ihrem gewohnten Job nach, bis sie eines Tages bei einem Kurzurlaub auf einer Ferieninsel von den Frauensoldaten Hagens in eine Falle gelockt werden. Die neue Anführerin der Truppe will den Tod Hagens rächen und die Kraft und Fähigkeiten Aikas ihrer Truppe hinzufügen. Aika und Ihre Freunde haben in diesen drei Episoden a ca. 25 Minuten wirklich alle Handkanten voll zu tun um sich gegen die DELMOS, wie sich die Frauentruppe nun nennt, zur Wehr zu setzten. Zum Schluß kommt es zum großen Showdown, doch wie der Ausgeht wird jetzt nicht verraten, das solltet Ihr Euch selber ansehen. Auch diese 3-Teilige Serie kam zuerst als japanische Originalversion mit deutschen Untertiteln heraus und bekam Anfang dieses Jahres eine DVD-Schwester auf der sich neben der Japan-Version auch wieder eine komplette deutsche Synchro befindet, die übrigens auch schon auf VOX zu sehen war. Der Preis der Videos lag damals bei etwa 40.-DM, die DVD´s kosten jeweils etwa 30 € die sie meiner Meinung auch wert sind. Wer auf Action ohne all zu viel komplizierte Handlung gewürzt mit hübschen Mädels und schrägen Gags steht wird mit Agent Aika sicher gut bedient.

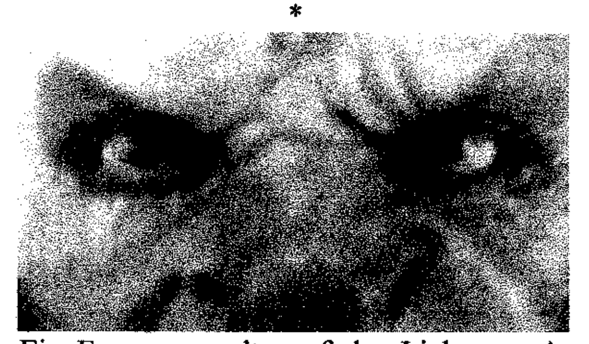
Bezugsquellen: Comic-Shops, Saturn (zumindest in Gelsenkirchen Buer!), Fachversand ACOG und diverse Anime.Versandhändler. Preis je Video etwa 20 €, DVD je etwa 30 €.

Der Herr der Wölfe
Von Glenn Morton

Der Van fuhr vor die Reste des verbrannten Hauses. Vier Männer stiegen aus und blickten sich um. Von dem ehemals zweistöckigen Haus waren nur noch die Reste des Kamins und einige der größeren Balken als solche zu erkennen. Steve Baker nahm die Eindrücke in sich auf. Als Leiter der „Parapsychologic Special Force“ hatte er schon mehr unerklärliches gesehen als dem menschlichen Geist im Normalfall als erträglich galt. Es erschreckte ihn auch nicht besonders was er hier sah. Steve Baker wunderte sich nur, denn er konnte sich auf das was hier geschehen sein musste keinen Reim machen. Er wusste das in diesem Teil der Rocky Mountains Werwölfe ihr Unwesen trieben. Er wusste auch das sich an diesem Ort ein Nest der Bestien befunden hatte. Er wusste das die PSF hier zuschlagen wollte. Doch er wusste nicht was hier geschehen war. In den Resten des Hauses fanden die Agenten 3 Leichen. Eine lag im Kamin. Deutlich war zu erkennen das eine Lanze durch den Körper gejagt worden war, deren Spitze sich in Mauerwerk verklemmt hatte und so den Körper festhielt. Zwei weitere lagen dicht beieinander im hinteren Teil des Hauses. Einer war der Kopf glatt abgetrennt worden, das erkannte man trotz des starken Verbrennungsgrades des Körpers. Die andere Leiche hatte nur doch Reste ihres Kopfes auf den Schultern. Jason Foster, der zweite im Team, untersuchte den stark verbrannten Kopf und fand mehrere Stahlmantelgeschosse die den Kopf zerfetzt hatten. Vor dem Haus fanden sie noch eine vierte Leiche. Sie wies ebenfalls starke Verbrennungen auf. Emil Antonovski und Clarence Bodiker, die restlichen Teammitglieder, standen mit etwas Abstand und gezogenen Waffen vor ihr. Steve Baker und Jason Foster traten hinzu. „Grund zur Sorge Gentlemen?“ fragte Steve Baker. „Die Verletzungen sind nicht so schwer wie bei den anderen drei“ meinte Jason Foster und stieß die „Tote“ mit dem linken Fuß an, so dass sie auf dem Rücken zu liegen kam. In diesem Moment öffnete die „Leiche“ die Augen. Ihre Züge veränderten sich und obwohl es helllichter Tag war setzte die Verwandlung zum Werwolf ein. Die Wolfsfrau wollte sich erheben und auf Steve Baker stürzen. Doch ihre schweren Verletzungen verhinderten das sie sich schnell genug bewegen konnte. Sie hatte kaum den Oberkörper aufgerichtet, da krachte Antonovskis Browning und eine geweihte Silberkugel durchbohrte das Herz der Werwölfin. „Helen“ war nun wirklich tot. Im gleichen Moment tönte ein Wutgeheul aus dem Wald und hinter Antonovski brachen zwei kraftstrotzende, behaarte Bestien aus den Büschen und stürzten auf die Gruppe zu. Diesmal waren es Foster und Bodicker, deren Waffen den silbernen Tod über die Bestien brachten. Alle vier standen nun mit schussbereiten Waffen in der Hand aber nur noch ein vielstimmiges Heulen das sich langsam entfernte war zu vernehmen. „Sollen wir hinterher?“, fragte Antonovski. Steve Baker schüttelte den Kopf. „Nein, wir müssen uns erst darüber im Klaren sein was hier geschehen ist. Außerdem wissen wir nicht wie viele dieser Monster sich noch im Wald aufhalten. Die Frage ist doch erst einmal wieso sind hier drei Werwölfe tot und einer hat nur knapp überlebt. Einem Profi wäre das nicht passiert und es wurden auch nur normale Waffen eingesetzt. Wer auch immer für das was hier geschehen ist die Verantwortung trägt, er ist hier in eine Falle gelaufen und anscheinend mit viel Glück wieder herausgekommen. Ist er noch ein Mensch, ist er verletzt oder ist er schon tot? Oder ist er einer von ihnen geworden? Es gibt noch viele Dinge die wir klären müssen. Zumindest haben wir jetzt einen eindeutigen Beweis das die Werwölfe auch tagsüber agieren können. Die alten Legenden müssen umgeschrieben werden.“ Meinte Jason Foster. „Wir sollten uns darauf einstellen das wir noch sehr viel zu erledigen haben. Ich bin dafür das wir

den oder die suchen die hier gewesen sind und die Werwolfsippe ausgelöscht haben. Ich schätze das die anderen Wölfe ihm schon auf der Spur sind.“ Steve Baker stieg in den Van. Um die Leichen sollte sich die örtlichen Polizeistationen kümmern.

*



Ein Feuer prasselte auf der Lichtung. An die dreißig Gestalten umstanden die zuckenden Flammen und die vor dem Feuer hockende Gestalt. Ehrfürchtig blickten die Wesen auf ihn, ihren Herrn und Meister. Den Herrn der Wölfe. Er war uralt. Das Gesicht war im Vergleich zu den anderen menschlich. Es sah aus wie gegerbtes Leder. Niemand konnte sagen wie alt er wirklich war. Trotzdem war er kräftiger gebaut als alle anderen. Keiner hätte sich mit ihm messen können. Er saß still und wartete. Bald mussten jene kommen die er ausgeschickt hatte um nachzusehen was in jenem Haus im Wald geschehen war. Zorn wallte in ihm auf. Diese Narren hatten die Aufmerksamkeit der Menschen geweckt. Der Herr der Wölfe musste das die Feinde seiner Rasse bereits vor Ort waren. Und noch waren seine Wölfe zu schwach um den großen Schlag zu führen. Rechts von ihm raschelte das Gebüsch. Drei Werwölfe betraten die Lichtung. Die Dunkelheit der bereits hereingebrochenen Nacht tauchte alles in tiefe Schwärze. Trotzdem erkannte der Herr der Wölfe das zwei seiner Diener fehlten. Kurz berichteten die drei was geschehen war. Wut stieg im Herrn der Wölfe auf. Sein Blick suchte Tara, die einzige Wölfin in der Gruppe. Ihr übertrug er die Aufgabe denjenigen zu suchen der für den tot Helens und ihrer Sippe verantwortlich war. Tara machte sich mit 5 anderen Wölfen auf den Weg. Der Gesuchte war verletzt worden. Nicht gebissen, aber die Klauen der Wölfe hatten ihn getroffen. Also konnten Tara und ihre Gefährten ihn wittern. Als die 6 Wölfe verschwunden waren richtete sich der Herr der Wölfe auf. Er und die anderen Bestien würden die Agenten verfolgen. Steve Baker und seine Leute mussten sterben, wenn der große Plan gelingen sollte.

*

Ich war gut 75 Meilen gefahren, dann gab mein Auto den Geist auf. Meine Wunden schmerzten, aber nicht so schlimm das ich zum Arzt musste und so versorgte ich sie mit der Bordapotheke des Leihwagens selber. Zu Fuß ging ich in die nächste Stadt, keine drei Meilen von meinem Wagen entfernt. Dort suchte ich eine Werkstatt auf die den Wagen wieder flott machen sollte. Es würde vier Tage dauern sagte der Meister, also hing ich fest. Es hatte aber auch den Vorteil das ich mir über vieles erst einmal klar werden konnte. Mein Kampf in der Hütte , mein Sieg, meine Flucht, meine Verwundung. Im allgemeinen heißt es ja man wird nur zum Werwolf wenn man gebissen wird. Im Hotelzimmer das ich mir gemietet hatte schaute ich mir die Wunden genauer an. Alles nur Kratzspuren, kein Biss. Doch stimmte das, was in den Romanen und Kinofilmen erzählt wird? Ich konnte aber auch niemanden Fragen, wer sollte so etwas schon genau wissen? Um mir die Zeit zu verkürzen ging ich in die Bibliothek der Stadt und suchte Bücher die sich mit Lykantropie befassten. Ich fand mehrere und am zweiten Tag hatte ich die unterschiedlichsten Theorien zusammen. Einige waren sehr interessant. Am dritten Tag ging ich noch einmal zur Werkstatt wo man mir versicherte das mein Wagen am nächsten Tag wie versprochen fertig sein sollte. Ich ging wieder in die Bibliothek und las bis zum Abend in besagten Büchern. Ich war so vertieft das ich gar nicht merkte wie die Dämmerung hereinbrach. Als ich auf die Uhr sah war es kurz nach acht. Normalerweise forderte die Frau am Empfang schon um viertel vor zum Verlassen des Gebäudes auf. Ich stand auf und ging in Richtung Ausgang. Am

Empfangspult saß die Bibliothekarin und blickte in meine Richtung. Allerdings sah sie mich nicht. Ihre toten Augen waren vor entsetzen geweitet und auch die Putzfrau lag in ihrem Blut nicht weit vom Pult entfernt. Beide waren wohl sehr schnell und lautlos durch die Klauen der Bestien ums Leben gekommen die jetzt in mein Blickfeld traten. Unter ihnen auch eine weibliche Gestalt. „Und jetzt wirst du sterben für das, was du getan hast!“ Mit diesen Worten stürzten die Bestien auf mich zu. In meinem Hirn schrie eine Stimme „Nicht schon wieder!“. Dann waren die Wölfe heran. Ein Schlag wie von einem Dampfhammer traf mich und ich flog in hohem Bogen gegen eines der Bücherregale das krachend gegen ein weiteres fiel und einen Dominoeffekt auslöste. Eine Klaue packte mich am Hals, hob mich hoch und schleuderte mich hinter den Empfangspult wo ich mit der Leiche der Empfangsdame zusammenprallte. Neben mir klirrte es. Ein silberner Brieföffner fiel neben mir auf den Boden. Ich wusste nicht ob es echtes Silber war, es war mir im Moment auch egal weil mich schon wieder eine Wolfspranke am Kragen packte und hochzog. Der Werwolf stand auf dem Pult und hielt mich freischwebend am Hals, seine Schnauze stand nur wenige Zentimeter vor meinem Gesicht. Er knurrte, öffnete sein Maul, wollte zubeißen, da stieß ich zu. Die Klinge stieß in seine Brust und bohrte sich in sein Herz. Er schrie schmerzerfüllt auf und ließ mich los. Dabei rutschte die Klinge, die ich die ganze Zeit festgehalten hatte, aus seiner Brust. Ich fiel zurück hinter den Pult. Der Werwolf stürzte zu Boden und starb. „Das Ding ist wohl doch aus Silber“, dachte ich. Die 5 anderen Werwölfe blickten nur auf ihren Kameraden der aufgehört hatte zu zucken und nun wieder menschlich wurde. Diesen Moment nutzte ich um aufzuspringen und zum Ausgang zu hechten. Jetzt reagierten die Wölfe und hetzten hinter mir her. Der größte unter ihnen stand mir leider am nächsten und versperrte mir wie eine Mauer den Weg. Ich wollte wieder mit dem Brieföffner zustechen, doch „Mr. Big“ packte meinen Arm und drehte ihn mir so sehr nach hinten das ich nicht nur meinen silbernen Zahnstocher verlor, sondern auch noch mein rechter Arm ausgekugelt wurde. Mein Schmerzensschrei wurde von dem Kinnhacken unterbrochen den „Mr. Big“ mir verpasste. Meine Flugreise durch die Halle endete mal wieder am Empfangspult. Diesmal allerdings mit dem Kopf voran. Ich konnte nicht mehr. Zu den Schmerzen im Arm, den Kinnhacken und dem Aufprall mit dem Kopf an das Pult gesellte sich noch ein weiterer Knall den ich nicht einschätzen konnte. Wie eine aufgestoßene Tür. „Aber du bist nicht durch eine Tür geflogen.“, meinte eine Stimme in meinem Kopf. Ich sah wie durch einen Schleier das die Wölfe herumwirbelten. Vier Männer standen in der Tür, gekleidet in Armee-Kampfanzügen. In meinem weichgeklopften Verstand setzte sich ein Gedanke fest. „Ach kuck an, die Ghostbusters sind auch da!“ Allerdings trugen die vier Herren keine Protonenstrahler sonders Pumpguns in den Händen und mit denen nahmen sie auch sofort Mr. Big und Konsorten unter Feuer. Big wurde von gleich drei Salven getroffen, flog nun ebenfalls durch die Halle und landete neben mir, die Brust zerfetzt. Er begann sich sofort zurückzuverwandeln. Drei weitere Wölfe wurden getroffen und vergingen, nur der Wölfin gelang es sich mit langen Sätzen aus dem Gefahrenbereich zu bringen. Ein letzter Sprung und klirrend zerbarst die Scheibe durch die sie die Flucht ergriff und verschwand. Sofort rannten zwei der Männer aus der Bibliothek und nahmen die Verfolgung auf. Ich lag am Pult. Um mich herum Leichen und ich konnte vor Schmerzen keinen Finger mehr rühren als die beiden anderen Männer auf mich zukamen, die Pumpguns im Anschlag. Dann verlor ich das Bewusstsein.

Hallo Leute, hier endet diesmal die Kurzgeschichte. Beim nächsten mal gibt es dann den großen Showdown.
Bis zum nächsten mal ,euer Glenn Morton



Hallo liebe Leser und Bestellkunden!
Kurz vor der JHV habe ich noch einmal mein Lager komplett inspiziert und kann sagen das zumindest bis 5 Tage vor der JHV noch alle hier aufgeführten Titel am Lager waren. Wie dies nach dem 26.10 aussieht kann ich noch nicht sagen, aber immerhin hatten wir letztes Jahr nach der JHV mehr Titel als zuvor!

Spiele auf Diskette, Preisgruppe 2.50 €

Atomic Gnom
Alptraum
Amnesia
Antquest
Bank Bang
Boing 2
Bomber Jack
Bilbo
Cavelord
Der leise Tod
Die Außerirdischen
Doc wires Solitaer
Donald
Dredis
Enrico II
Fiji
Final Battle
Glaggs it
GEM Y
Ghost II
Graf von Bärenstein
Hunter
Invasion
Laser Maze
Laser Robot
Lightraces
Logistix
Mission Zircon
Mister X
Monster Hunt
Mystix 2
Im Namen des Königs
Numtris
Olbitroid
Parsec XL
Pirates of the Babary Coast
Puzzle
Schreckenstein
Sexversi
Shogun Master
Simple Minds
Taam
Taipai
Techno Ninja
Technus
Tigris
Tron
T-34 (128K!)
Werner Flaschbier
Zielpunkt 0 Grad Nord

Spiele Preisgruppe 5.- €

A Hackers Night
Adalmar
Adax
Captain Gather
Crusade in Europe
Despatch Raider
Darkness Hour
Fire Stone
Herbert
Herbert 2
Humanoid
Hydraulic+Snowball
Jinks
Lapis Philosophurum
Lasermania + Robbo Const. Kit
Miecze Valdgira
Mikes Slotmaschine 2
Pungo Land
Robbo
Syn Boga Wiatru



Super Sky + 3D Brille
Solar Star
Swiat Olkiego
Tales of Dragons and Cavemen
Vicky

Spiele Preisgruppe 7.50 €

Ninja Commando
Sexy Six + 2 Datadisks
Change
Loriens Tomb
Dagobar
Streets
Saper
Hans Kloss
Kult
Major Bronx
Neron
Turbican
U 235
Babarian
Fatum
Fire Power
Inside
Rycerz
Gold Hunter
Tekblast
Cavernia
Imagine
Hawkquest
Neuroid
Cyborg
Jurassic Park 2
World Soccer
Zeus
The Jet Action

Anwender-Programme Preisgruppe 2.50 €

C: Simulator
Directory Master
GTIA Magic
WASEO Designer
Carillon Painter
Fontmaker
Picture Finder
Soundtracker Player
Video Ordner XXL
Carillon Printer
Screen Dump

Anwender-Programme Preisgruppe 5.- €

Print Star
Print Star II
Print Star 24II
Turbo Basic Dup
WASEO PUBLISHER
WASEO Practoscope
Desktop Atari
WASEO Grafinoptikum
WASEO Triology

Anwender Programme Preisgruppe 7.50 €

Depot Plus 1.7
Games Designer Kit

Diskettenmagazine :

Quick Magazin, das Magazin zur Programmiersprache Quick !
Ausgabe 1-15, je 2 .- €
Dieses Magazin wurde inzwischen eingestellt.

Disk Line, das Programm-Magazin mit vielen sonst nirgendwo veröffentlichten Programmen!
Ausgabe 1-60, je 2.- €

Power per Post PD-Mag , das kommerzielle Diskettenmagazin von PPP.
Ausgabe 1-35 je 2.- €

Das Versandangebot

PD-Mag , das Schwestermagazin des PPP-PD-Mags, Ausgabe 1-44 je 2.- €

PD-Mag, die neuen Ausgaben! Nach der Zusammenlegung von PPP-PD-Mag und PD-Mag ist dieses Magazin entstanden und wird ale 3 Monate fortgesetzt! Ausgabe 1-2001 und 2-2001 je 2.- €

Steckmodule, Preis je 6.50 €

Barnyard Blaster
Crossbow
Donkey Kong Jr.
Lode Runner
Hardball
Into the Eagles Nest
Thunderfox
Eastern Front 1941
Super Breakout

Steckmodule Atari 2600 VCS, ohne Anleitung und Verpackung, je 3.- €

Enduro
Super Ferrari
Cosmic Arc
Dig Dug
Centipede
Megamania
E.T. the Extra-Terrestrial
Jungle Hunt
Dragonfire
Missile Command
Real Sports Volleyball
Real Sports Tennis
Wüstenschlacht
Yar´s Revenge
Cristal Castles
Vanguard
Space Invaders
Pac Man
Solaris
Jr. Pacman
Defender
Asteroids
Super Breakout
Phoenix

Atari XL-XE Spiele auf Tape, je 2.50 €

Airline
Action Biker
Arkanoid
Basil, the great Mouse Detective
Bombfusion
Bobble Trouble
Caverns of Eriban
Crack up
Crystal Raider
Collapse
Cuthbert goes Walkabout
Darts
Danger Ranger
Despatch Raider
Escape from Doomworld
Excelsor
Feud
Galactic Empire
Galactic Trader
Gun Law
James Bond-the living Daylights
Kikstart off-Road Simulator
Laser Hawk
Last V8
L.A. Swat
Las Vegas Casino
Master Chess
Mountain Bike Simulator
Milk Race
Nightmares
Ninja
Ninja Master



Gebrauchte Bücher:
Zustand der Bücher: A-gut erhalten, B-diverse leichte Schäden, C-deutliche Abnutzungen

Das große Spiele-Buch für Atari 600XL – 800XL, Zustand A, Preis 10.-€

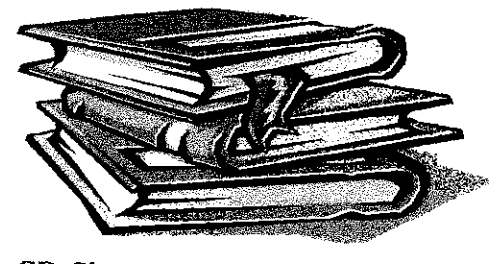
Atari XL/XE Tipps und Tricks , (Data Becker) Zustand A, Preis 10.-€

Das Atari Spiele Buch (Verlag Home Computer), Zustand A, Preis 10.-€

Sprühende Ideen mit Atari Grafik (TE-WI), Zustand A, 12.-€

ABBUC Turbo-Basic Handbuch, Zustand A, 10.-€

Spiel und Spaß mit dem ATARI (Markt und Technik) Zustand B-C, Preis 10.-€



CD-Shop:

Atari Game Music: 26 Musikstücke aus den besten ATARI-Games, Preis 2.50 €

ATARI Demo Songs 1: 22 brandheiße Songs aus den besten ATARI-Demos, Preis 2.50 €

Anime FANtastics 1, die CD-ROM für alle Fans der Japan-Animation! Fast 2 Stunden Fanvideos in den Formaten MPEG, AVI und Quicktime und rund 350 tolle Grafiken in den Formaten JPEG, GIF und IFF. Ausgelegt für PC sind die Grafiken und Filme aber auch am Mac, Atari ST/Falcon oder auf Amigas mit entsprechenden Viewern zu betrachten. Preis 7.50 €

Anime FANtastics 2: Die gelungene Fortsetzung der ersten Anime-Collection. Auch hier findet man rund 2 Stunden toller Fan-Filme und 250 Grafiken in den gängigsten Formaten. Für Fans einfach unverzichtbar! Preis 7.50 €

Anime Fantastics 3 : Noch einmal 15 atemberaubende Fan-Filme rund um die Anime-Welt und über 100 neue Grafiken!
Preis 7.50 €

Scince Fiction FAN-Rom 1:
Eine CD-Rom in der Trekkies und andere SF-Fans voll auf ihre Kosten kommen! 36 Animationen, Filme und Trailer, rund 700 Grafiken von Star Trek über Aliens bis Tron und als Bonbon original Drehbücher zu diversen Filmen garantieren eine lange Reise durch die Datenweiten!
Preis 7.50 €

Adult Anime vol.1
Rund 3000 Grafiken und 17 Videoclips aus dem Bereich der Manga-Erotik und der Dämonologie erwarten Euch. Wie immer wurde auf aufwendige Menüs verzichtet um einen Zugriff auf fast allen Systemen zu ermöglichen, so kann man mit einem Amiga 1200 schon alle Bilder betrachten (Gutes Grafikprogramm vorausgesetzt!)
Preis 7.50 €
Bestellungen richten sie bitte an diese Adresse:
PD-World Versand
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

New Generation Atari Magazin

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter: Thorsten Helbing, Walter Lauer, Sacha Hofer, Andreas Magenheimer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover
Kontonummer: 631849304
Bankleitzahl: 25010030

Anschrift: PD-World-Versand
Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171/ 9254660

Manuskripte und Programm-Einsendungen:

Manuskripte und Listings werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stets um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

Das New Generation Atari Magazin erscheint alle drei Monate und kostet 5.- € + 1.53 € Versand !

Vorschau

In der nächsten Ausgabe wird sich wieder vieles um die JHV des ABBUC in Herten drehen, wir werden sehen ob Wolfgang sich mit der großen Wettbewerbsidee anfreunden kann oder nicht. Darüber hinaus werden natürlich die bekannten Serien fortgesetzt, es wird hoffentlich viele neue News geben und vielleicht gelingt es bis zur nächsten Nummer ja auch, den großen Wettbewerb zum guten Ende zu führen! Außerdem werde ich Euch anhand der Abo-Absichtszettel klipp und klar sagen können, ob wir 2003 mit dem NGAM , dem PD-Mag und der Disk-Line weitermachen oder nicht. Ich möchte zum Schluß alle nochmals daran erinnern das es sehr wichtig ist diesen Zettel zurückzuschicken oder mich anzurufen oder eine SMS zu schicken, die Zukunft der Magazine hängt davon ab!

Euer Sascha Röber